DEMA NA CD: SPIDER-MAN • TENCHU 2 • RAYMAN 2 • DISNEY RACING • TOCA WTC • SYDNEY 2000 • RE-VOLT 2 • X-MEN A DALŠÍ

PlayStation

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation® Magazín

ČÍSLO 31

DINO CRISIS 2

TYRANOSAURUS SE ZLOBÍ! PŘILEPTE SE MU NA PATY V NAŠÍ VELKÉ EXKLUZIVNÍ RECENZI

TONY HAWK'S 2

Hrozivé držkopády a zlámané nohy. Přečtěte si exkluzivní recenzi na skateboardové pokračování

FORMULE JEDNA

EA a Sony válčí na okruhu F1. Kdo zaujme pole position?

JEDEN BOND NESTAČÍ

Aktuální informace o dvou bondovkách pro PlayStation1. Protřepat, nemíchat!

28 HER RECENZOVÁNO!

DINO CRISIS 2
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SYDNEY 2000
F1 CHAMP SEASON 2000
TENCHU 2
X-MEN MUTANT ACADEMY
CHASE THE EXPRESS
FOOTBALL MANAGER 2
MR DRILLER
STRIDER 2
TEAM BUDDIES
KOUDELKA
WILD RAPIDS
TEAM BUDDIES
STREET SCOOTER
A DALŠÍ!



■ WWF SMACKDOWN! 2 ■ ISS MILLENNIUM ■ TIMESPLITTERS ■ FIFA 2001 NA PS1 I PS2 ■ THE MUMMY ■ THIS IS FOOTBALL 2 ■ NÁVOD NA IN COLD BLOOD A ALIEN RESURRECTION ■ C-12 ■ CO JE GSCUBE? ■

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Produkce:
Farid D. Starman (farid@artconsulting.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Farid D. Starman, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, David Dovole, Jiří Zídek, Lukáš Kolínský
Americký dopisovatel: Oldřich Hejtmánek
Britský dopisovatel: Martyn Ironmonger
Japonský dopisovatel: Nicholas DiConstanzo

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jírková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel: 02/ 36 99 35 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

Adresa redakce:
Oficiální český PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 36 79 50, 02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Huhlal, Pavel Ječič, Lukáš Ladra, Jiří Janů

Vydavatel:
Art Consulting s. r. o.
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 36 79 50
fax: 02/ 36 79 51

art consulting s.r.o.

Výkonný ředitel:
Miroslav Elfmark (elfmark@artconsulting.cz)

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dovole
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@artconsulting.cz

Produkce a předplatné:
Provozní asistentka: Jana Šteflová
Asistentka redakce: Jitka Kvídová

Art Consulting s. r. o. dále vydává časopisy:
Total Film
T3
score

Osvit:
Amos s.r.o.

Tisk:
GZ Svoboda a.s.

Náklad:
19 000 kusů

PSM na internetu:
www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Senior Editor: Mike Goldsmith
Acting Editor: Mark Donald

Future PUBLISHING

úvodní slovo...



Proč existují špatné hry? Tahle otázka mne straší od chvíle kdy jsem hrám propadl. Věnuji se jim několik hodin denně a nepřestávám žasnout nad tím, co se dostane do obchodů. Možná jsem naivní, ale nechápu to. Jsem si vědom toho, že vytvořit kvalitní hru není snadné a znamená to obstát na mnoha různých frontách. Jsem si vědom toho, že vytvořit hru je dřina. Ale jsou firmy, které dokáží vydávat prvotřídní hry znovu a znovu, takže to není nemožné.

Největší deprese a největší nával špatných her přichází jednoznačně o Vánocích. A tak vás varuji s předstihem - pečlivě zvažte, o co si Ježíškovi napíšete, aby vaše peníze neskončily ve špatné kapse a vy 25. prosince neměli co hrát.

Na pomoc tu jsou naše recenze a demo CD. V tomto čísle už je znát mírně zvýšená předvánoční aktivita (a bude hůř/líp) vydavatelů a rovněž i snaha protlačit do regálů hry, které nestojí za nic. Naštěstí se najde i celá řada kvalitních titulů - v tomto čísle je to především *Tony Hawk's Pro Skater 2*, který opět dokázal, že i pokračování může být lepší než originál, přičemž víceméně totéž platí pro *Dino Crisis 2*. I konec roku bude nejen ve znamení desítek podměřečných okounků, ale i celé řady macatých sumců a štik. A s trochou štěstí se kromě zaručených pokračování *Driver 2, Tomb Raider V, Medal Of Honour Underground* či *Spyro 3* dočkáme i nějaké původní pecky, která nás totálně odrovná.

Díky, že jste přežili další můj pesimistický úvodník.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE

PSM EXKLUZIVNĚ!

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

OBSAH

ČÍSLO 31
LISTOPAD 2000





BLUEPRINTY



27 ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP



34 FORMULA ONE 2000

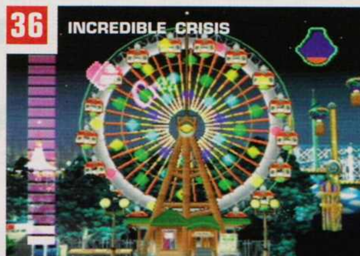
PREPLAYE



36 INCREDIBLE CRISIS



34 FORMULA ONE 2000



36 INCREDIBLE CRISIS



34 FORMULA ONE 2000



36 INCREDIBLE CRISIS

TÉMATA



28 FIFA 2001



38 ČEKALI JSME VÁS, PANE BONDE STRANA 038

„Každý chce být Bondem. I holky."

Skutečnost: *Oficiální PlayStation Magazín* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.

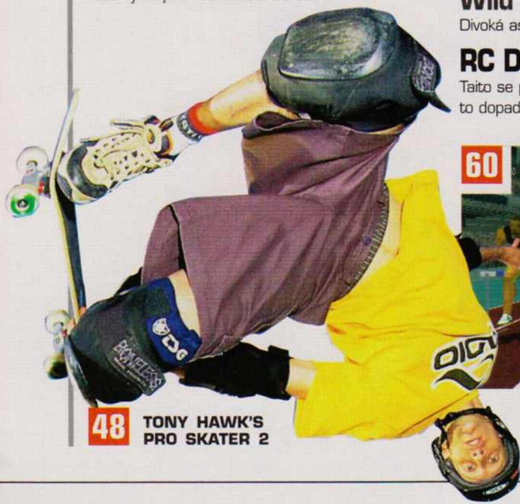


strana 044

Dino Crisis 2

Dinosauři se vrací a tentokrát jsou opravdu hroziví...

PLAYTESTY



48 TONY HAWK'S PRO SKATER 2

60 SYDNEY 2000

RUBRIKY

Toto CD:

NEKUPUJTE ZAJÍCE V PYTLI. DÍKY NOVÝM DEMŮM SI MŮŽETE VŠECHNO PŘEDEM VYZKOUŠET!

SPIDER-MAN Hratelné
Pavučinová 3D akční adventure vám nesmí uniknout.

TENCHU 2 Hratelné
Plížení je na pořadu dne - nasaďte si svá pižama a do boje.

RAYMAN 2 Hratelné
Svobodte Murfíky z jejich hrozivých jeskyní.

DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR Hratelné
Závody motokár a s postavičkami Walta Disneye.

TOCA WORLD TOURING CARS Hratelné
Konečně je trilogie kompletní - sérii zakončuje tento třetí díl ultrarealistického závodního simulátoru.

X-MEN: MUTANT ACADEMY Videoklip
Jasná a nádherná - podívejte se na bitvu plnou vášně a zuřivosti.

RE-VOLT 2 Videoklip
Návrat *Re-Voltu*, nyní známého pod názvem *RC Revenge*.

MILLE MIGLIA Videoklip
Italská klasika v podání retro závodů od SCi.

SYDNEY 2000 Videoklip
Ještě než vám v příštím čísle nabídneme ostrou demoverzi, můžete se mrknout na video a dostat prsty do plné formy.

INFESTATION Videoklip
Jsou všude! Utečte!

CHEATY PRO...

- STRIDER 2
- ABE'S ODDYSEE
- FINAL FANTASY VII A VIII
- SPYRO 2
- ALIEN TRILOGY
- CASTLEVANIA
- RESIDENT EVIL 2
- SOUL REAVER

NALISTUJTE STRANU 92 TEĎ HNED!



TAJEMNÉ NAHLÉDNUTÍ NA TRHÁKY BUDOUCNOSTI.

CO JE GSCUBE?

- Výkon 16 PS2 v jedné krabici
- CGI grafika v reálném čase
- E-cinema za rohem
- Jsou hry novými filmy?

Pokud vám spadla čelist při pohledu na stříhané scény z *Final Fantasy VIII*, pak při pomyšlení na plně CGI hry jistě oněmíte úžasem.

Budoucnost počítačových her, toť dávno otřepané klišé. Jenomže na druhou stranu nijak jinak nemůžeme označit nejnovější technologický zázrak od Sony - vývojový nástroj GScube. GScube sestává z 16 emotion enginů a dokáže ze sebe vymáčknout výkon ekvivalentní 16 PS2. Nedávno byla tahle věcička představena zrakům užaslých profíků v New Orleansu a hodně silně naznačila, že k oné předpovídané konvergenci videoher a filmů asi dojde spíš dřív než později.

GScube, vyvinutá firmou Criterion Studios sídlící v anglickém Guildfordu, používá firemní technologii RenderWare 3D a dokáže konvertovat filmy do fotorealistické grafiky v reálném čase. A i když je zatím jen jakýmsi modelem pro budoucí konzoly, které budou schopné produkovat hybridní sloučeniny filmů a videoher, již dnes slouží jako vývojářský nástroj pro grafiku.



Criterion Studios demonstrovali schopnosti GScube reprodukováním jedné scény z animovaného filmu *Antz* a jedné ze sci-fi bomby *Matrix*. Reprodukce scény z *Antz* čítala na 140 plně animovaných mravenců, každý sestávající ze 7.000 polygonů, zobrazených v komplexně řešeném prostředí, přičemž všichni pobíhali v reálném čase. To znamená, že GScube zvládala 65 milionů polygonů za sekundu. A pokud máme věřit údajům dodaných Criterion, je schopná dokonce i desetinásobného výkonu.

Nicméně hlavním hitem prezentace byla scéna z *Matrix*. Sony se rozhodla pro reprodukci scény ze samého začátku filmu, přičemž hlavní důraz byl položen na animovanou postavičku běžící po střechách. Ukázka byla i teď v reálném čase, obsahovala plně interaktivní úhly kamery a graficky byla sekvence prakticky nerozeznatelná od filmu. Není zvlášť pravděpodobné, že by tato technologie byla nějak přeložena do software pro PS2, nicméně s GScube na světě se možná dočkáme her s fotorealistickou grafikou do pěti let. Ostatně už teď bylo naznačeno, že do pěti let bude připraveno PlayStation3. Takže je GScube ve skutečnosti PlayStation3? No, rozhodně to tak vypadá.

Ve videoherním průmyslu se hodně šušká o e-cinema, kdy diváci mohou manipulovat kamerami, nastavenými právě pomocí technologie GScube. Pro hráče videoher to má téměř převratné důsledky. Podle prezidenta SCEI Kena Kutaragiho není virtuální svět *Matrix* zas tak daleko. „Budete moci vybudovat nové kyberměsto," prohlásil nedávno. „A tohle bude ideální domácí server. Viděli jste *Matrix*? Stejné rozhraní, stejný koncept. Prostě do *Matrixu* budete moci proniknout."

Mezitím japonská softwarová firma Square pracuje na filmu založeném na své řadě her *Final Fantasy*. Na rozdíl od filmu *Tomb Raider*, v němž hrají skuteční herci, staví projekt *FF* právě na počítačově generovaných obrazech (CGI).

Práce s CGI je velice obtížná a zdlouhavá, proto Square najala na 150 grafiků a založila novou filiálku Square USA, jejímž úkolem je navázat spojení mezi Hollywoodem a nejnovější japonskou technologií. Vytvoření jedné pětiminutové scény zabere měsíc práce, přičemž náklady jsou stejné jako v případě velkých hollywoodských trháků. Všechno tohle by se ale mohlo změnit s nástupem GScube, kterou lze navíc za použití stávajících technologií až stonásobně vylepšit.

Square a Sony proto jdou dopředu, vyvíjejí nový software, který má řešit problémy hned, jak se objeví, a podporovat technologii, jež navěky změní počítačové hry. Pokrok na poli umělé inteligence by v kombinaci s fotorealistickou grafikou mohl nakonec být oním katalyzátorem, s jehož pomocí hry nahradí filmy, osloví větší publikum, budou mít mnohem lepší vizuální stránku a především míru interaktivity, jež nemá obdoby.

Detaily o GScube se dozvíte na internetové stránce *www.csl.com*. ■

Lee Hall





7.000 těchhle potvor na obrazovce v reálném čase. Možnosti jsou nekonečné.

ZROZENÍ E-CINEMA

Možná to je jen jedna z těch nafouklých bublin, které do deseti let rychle splasknou, nicméně pod flitry lží a megalomanských projektů konce milénia se skrývá velice významný zábavní fenomén budoucnosti. Za použití softwaru vyvinutého na GScube - a v kombinaci s broadbandovou internetovou technologií - budete moci v daném filmu nebo hře ovládat kamery, anebo dokonce do nejnovějšího hollywoodského trháku vložit vlastní podobiznu. Představte si třeba takového Hugha Granta, jak svádí nějakou béčkovou filmovou hvězdičku a v pozadí šíleně poskakuje nějaký šašek. Počkat. To není žádný šašek! To jste vy ve fotorealistické podobě a navíc ovládáte každý pohyb této postavy.





TECHNICKÉ SPECIFIKACE GSCUBE

CPU 128bitový Emotion Engine x 16, paměť 2 GB, 1,04 Gpolygonu/sekundu, Clock Frequency 147,456 MHz, Display Color Depth 32 bitů, VRAM 512 MB, Pixel Fill Rate 37,7 GB/s, Memory Bus Bandwith 50,3 GB/s, rozměry: 424x424x424 mm, váha 53 kg.

LOADING

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

V TOMTO ČÍSLE...



WRESTLING

CHCETE JEDNU KOUPIT?

PRVNÍ POHLED NA PRVOTŘÍDNÍ WRESTLINGOVÉ POKRAČOVÁNÍ

Praštit židlí po hlavě chlapa jak horu bývá v normálním životě hodně blbý nápad, ale nikoliv, pokud zrovna hrajete Table Match ve *WWF Smackdown 2*. Měli jsme příležitost podívat se na ranou verzi téhle wrestlingové novinky od THQ, a tudíž jsme si mohli vyzkoušet i jednotlivé režimy.

Každý asi zná tzv. Ladder matches, kde dva či více zápasníků soutěží o to, kdo první sundá nějaký předmět zavěšený nad ringem (a přitom ty druhé zmlátí žebříkem), nicméně tahle nová hra navrch přináší rozkoše v podobě připíchnutí protivníka na stůl anebo našlapání do rakve. Tyhle nové režimy jsou součástí toho, co u THQ tak trochu skromně nazývají úžasné zápasy. V těch můžete vrhat těžké předměty jak na svého soupeře, tak mimo ring.

Dobrou zprávou je to, že zatímco časování chvatů je stejně rychlé a plynulé jako v původním *Smackdown*, údery, kopy a chvaty působí lepším a zajímavějším dojme, než dříve - a to je hra stále ještě v raném stádiu vývoje. Na první pohled je zřetelná lepší animace postav, zápasníci reagují na jednotlivé údery a zásahy velice rozmanitým dojmem. Příznivci hry jistě rádi uslyší, že je čeká nový týmový režim, v němž se zdvojují chvaty - vy držíte soupeře v kravatě a váš kámoš do něho buší, co to jen jde. *Smackdown 2* je rovněž důkazem toho, že wrestling není jen pro naolejované chlapy - stačí se ostatně podívat na slečny Kitty a Stephany McMahonovy, které do ringu vkročí v ohozu hodícím se spíše na dýzu než mezi provazy.

Smackdown 2 se na trhu objeví počátkem prosince. Více informací přineseme v příštím čísle. ■





Trenky! Zkoušet, jak dlouho vydržíte na štaflích, zatímco nějaký jiný nadupaný týpek s nimi vší silou třese, to není zrovna nejlepší nápad.



ISS SE VRACÍ

KONAMI HLEDÁ NOVÉ LICENCE

VÝVOJÁŘI Z N64 MAKAJÍ NA *ISS MILLENNIUM*

Playstationové příznivce *ISS* tahle zpráva možná notně vyděsí, ale Konami právě potvrdilo, že pokračování *ISS Pro Evolution* nazvané *ISS Millennium* vyvíjí tým, který dosud dělal verze titulů téhle řady pro N64.

Stejně jako u verzí pro nintendo, i *Millennium* bude jednoduše pochopitelná hra v arkádovém stylu spíše než přímočarý fotbalový simulátor. Nicméně na rozdíl od předchozích *ISS* her pro jakékoliv platformy, bude tato mít jména skutečných hráčů. Konami teď totiž právě jedná s hráčskou asociací FIFpro ohledně možné licence, takže se snad konečně zbavíme všech těch Alan Sheererů a Grahamů Le Sawů. Dalším rozdílem oproti *Pro Evolution* je to, že bude *Millennium* obsahovat režim kariéry, takže si budete moci svého hráče vychovat od mladého kadeta až po mezinárodně uznávanou hvězdu. Bizarním aspektem hry je možnost ovlivňovat coby manažer romantické známosti svého hráče s popovými hvězdičkami a podobnými osůbkami - právě z toho totiž sestává podivuhodná japonská podhra. Chcete-li rozvíjet svůj potenciál, je třeba dřít a dřít, hrát za klub nejrůznější přáteláky a teprve pak máte šanci dostat se do nároďáku do 23 let.

Jednou z věcí, která však zůstává z *Evolution* zachována, je "zasvěcený" komentář bývalé anglické hvězdy Terryho Butchera. K dispozici bude 100 národních týmů a co se soutěží týče, čeká vás světová liga, mezinárodní pohár, evropský pohár, penalty a tréninkový režim. Budete mít rovněž možnost přehrát si některé slavné zápasy z historie fotbalu, takže se před vámi otevře šance změnit běh dějin. Třeba finále Eura v Anglii. A hezky od znovu, bez těch Koubových kiksů.

Konami nabízí škálu pohybů a fint, všechny nasnímané pomocí technologie motion-capture, což přispívá k realismu celé řady, a opět budete mít příležitost postavit si svého hráče prakticky z ničeho. Uvidíme tedy, zda se autorům podaří přijít s hrou, jež se dokáže vyrovnat svému předchůdci, dost možná dosud nejlepší fotbalové hře všech dob. *ISS Millennium* by už záhy mělo dokončit tréninkovou přípravu a v plné formě vyběhnout na trávník před Vánocemi. ■









Pokus udělat z ISS FIFA? Doufejme, že nikoliv, byť tyto japonské obrázky nahánějí hrůzu.

AKČNÍ ADVENTURA

EXPLOZIVNÍ NOVÁ ADVENTURA

C-12 JE POSLEDNÍM TITULEM CAMBRIDGE STUDIOS PRO PLAYSTATION

Vývojářský tým Cambridge Studios ohlásil svůj poslední titul pro PlayStation1. *C-12* bude akční adventura ve třetí osobě odehrávající se v nedaleké budoucnosti.

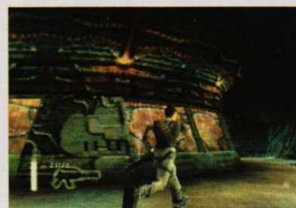
Planeta Země je vystavena útokům nepřátelských mimozemšťanských hord a vaším úkolem je zabránit tomu, aby si nájezdníci podrobili celé společenství lidí. Protože když tyhle potvory zajmout nějaké pozemšťany, buď z nich nadělají kyborgy, kteří pak slouží ve vojsku proti lidem, anebo je přemění v bezduché otroky makající v nepřátelských pracovních lágrech. Vývojáři stavějí na technologii použité v *MediEvil* a výsledkem je velice zajímavé prostředí, v němž ovládáte hlavní protagonisty, tj. velitele odbojových sil a ženskou výzkumnou pracovnici. Hra je postavena na principu misí a v jejím průběhu vám připadne bezpočet úkolů, včetně přepravy vojáků do bezpečí, přímého střetu s nepřítelem či infiltrace nepřátelských základen. Čekají vás silné akční a puzzle prvky, jež budou doprovázet elektronické zvukové efekty. Poněkud neobvykle se u Cambridge Studios rozhodli prohnat všechny animačky normálním herním enginem, namísto aby se pokoušeli vytvořit počítačově generované obrazy. Cílem je udělat hru přitažlivější, aby se hráč skutečně cítil pohlcen příběhem a měl pocit, že může přímo ovlivňovat děj. *C-12* by se na trhu měla objevit v březnu roku 2001. ■











C-12 se na scéně objevila jako blesk z čistého nebe. Svým vzhledem trochu připomíná Metal Gear, a tak je to překvapení navýsost příjemné. Více o této hře v příštím čísle.

UNDER COVER

ZPÁTKY K VÁM

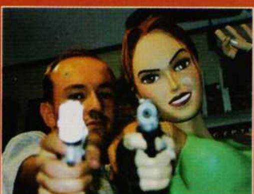
Eidos oznámili, že hodlají vydat pět titulů za super nízkou cenu 9.99 liber, tedy přibližně 600 Kč. Série *The Ricochet Range* bude obsahovat původní *Tomb Raider, FA Manager, Gex Deep Cover Gecko, Warzone 2100* a *Firestorm Thunderhowk II.* A i když se některé z těchto titulů v obchodech už dlouho válejí v koších pro ležáky za sníženou cenu, *Tomb Raider* (10/10) a *Warzone 2100* (PSM14 9/10) stále patří ke skvělým hrám.

VDĚČNÉ OČI EVROPANŮ SPATŘÍ DRSNÉ BOJOVNÍKY

Začíná se proslýchat, že by se *K-1 GP2000*, pokračování populární japonské boxerské hry, měla dostat i do Británie. Hra, obsahující mimo jiné i režim Promotion, kde si můžete vytvořit a natrénovat vlastní postavu s osobitým stylem a speciálními pohyby, by se na pulty britských prodejen mohla dostat už někdy kolem Vánoc. Na rozdíl od již existujících boxerských her máte v *K-1 GP2000* k dispozici i protiútoky, a to dokonce i v situaci, kdy musíte blokovat.

HOLANDSKÁ

Jeden bláznivý holandský hráč se vydal na kole z Holandska až do anglického Derby, aby se setkal s designérským týmem *Tomb Raider* Core Design a oficiální modelkou pro Laru Croft, Lucy Clarksonovou. Niels Bernds - který kvůli čtyřem dílům hry *Tomb Raider* začal s lyžováním, potápěním a střelbou na terč - řekl „Lara pro mě hodně znamená. Změnila můj život. Dělám teď věci, které jsem v minulosti nikdy nedokázal, jako všechny ty extrémnosti, které podniká Lara." Jeremy Heath-Smith, obchodní ředitel Core, vysvětlil, že „Niels nás o svých nápadech s Larou informuje každý týden." Šílený Holanďan už zašel tak daleko, že začal skládat hudbu inspirovanou těmito hrami a pravidelně natáčí domácí video, v němž se nijak netají svou posedlostí. Bože.



Dost! Řekněte, že je skutečná, jinak to do vás našijem.







Colin 2.0 **(zcela nahoře) a *TOCA WTC* (nahoře) udělaly další krok k dokonalosti, a tak to vypadá, že Richard Darling z Codemasters ví, jak na to.**

ROZHOVOR

RICHARD DARLING

PSM SI TENTOKRÁT PODALO CHLAPÍKA Z CODEMASTERS

P*SM* se podařilo zmocnit se pěti minut z času Richarda Darlinga, überlorda v Codemasters. Téma? Pokračování, skluzy ve vydávání a rada pro vývojáře, kteří doufají, že budou jednou schopni soupeřit s jeho úspěchy.

PSM: Mnohé společnosti vydávají každý rok nové pokračování svých her, aniž by v něm bylo něco nového. Jak *TOCA WTC*, tak *Colin McRae 2.0* ovšem zvýšily latku. Co je třeba, aby bylo pokračování dobré?

RD: Podle nás je důležité udělat všechno pro to, abychom hráčům pokaždé nabídli výrazný krok kupředu oproti originálu, ne jen doplnění ročních údajů. U tak úspěšné hry, jako je *TOCA 2*, to znamená víc než přidat nějaká auta a tratě; bylo nám jasné, že musíme hráčům poskytnout i další věci, jako třeba režim Career nebo národní, mezinárodní a světové mistrovství. Vydání *TOCA WTC* jsme původně plánovali na listopad '99 - výročí vydání *TOCA 2*. Pak jsme ale zjistili, že na to, abychom ji dovedli k zamýšlenému standardu, potřebujeme víc času (dalších devět měsíců).

PSM: To je pravda, Codemasters jsou proslulí tím, že hry ponechávají ve vývoji až do chvíle, kdy jsou "hotové". Podle čeho rozhodnete, že jsou "hotové"?

RD: Myslím, že všechno vychází z hluboce zakořeněné filosofie společnosti. Každá herní společnost stojí před dilematem "Potřebovali bychom vydat hru ke dni X, ale když to uděláme, nestihneme do ní zařadit všechny plánované prvky a vychytávky". Vždycky se najde ještě něco, co byste mohli pro vylepšení hry udělat, ale musíte si stanovit hranici - jinak by se hra vydání nikdy nedočkala. Myslím, že Codemasters se vždy přikloní na stranu protahování vývoje, místo aby se drželi plánovaného data vydání.

PSM: Zařazujete hodně nápadů, se kterými přijdou hráči? Vytasil na vás někdy někdo myšlenku, která vás do té doby nenapadla nebo jíž jste nečekal?

RD: Když vytváříme pokračování, ptáme se mnoha zákazníků na jejich připomínky. Někdy z toho vznikne nový nápad, ale užitečné jsou i návrhy, které nejsou nijak převratné, protože je bereme jako "volbu", a my víme, že je důležité se zabývat tím, co většině lidí připadá dobré.

PSM: Co plánují Codemasters do budoucna?

RD: Pustili jsme se teď do PS2 a pracujeme na několika zajímavých titulech, z nichž první by měl spatřit světlo světa už příští rok. Už se těším na hry, které budou reagovat na mluvené příkazy a kde budou inteligentní postavy používat přesvědčivou řeč.

PSM: Jakou radu byste dal lidem, kteří by chtěli pracovat v herním průmyslu?

RD: Nejlepší je se na něco specializovat. Na vývoji hry pracuje víc než 40 lidí, a tak je třeba spousta specialistů v různých oblastech. Když se budete snažit zvládat všechno, nebudete v ničem ten nejlepší. ■ **MD**

"Užitečné jsou i návrhy, které nejsou nijak převratné, protože je bereme jako volbu."







HRA BLADE

VAMPIRE SLAYER

ACTIVISION CHYSTÁ HRU *BLADE*

Vývojářský tým HammerHead, který už nám připravil pochoutku zvanou *Quake II*, teď pracuje na hře inspirované akčním filmem *Blade*.



Hra, nazvaná jednoduše *Blade*, bude akční adventura ve třetí osobě vycházející z událostí filmu. Mnohé z oblastí, které ve hře uvidíme, budou důvěrně známé fanouškům temného snímku a tvůrci se zaměřili především na atmosféru podporující grafiku a krvavé scény.

Blade je napůl člověk napůl upír a navíc přesvědčivější než Sarah Michelle Geller. Ve hře se budete muset prodírat 21 prostředími, jako je Gothic City Museum a městská kanalizace, dokud se nedostanete do samého srdce upířích kmenů - House Of Erebus. K boji proti vám nastoupí 34 různých druhů příšer, počínaje tlustými kolaboranty z řad poldů a konče Night Beast, obzvlášť masitou rasou zombiů. Bude možné sbírat a používat dost slušný arzenál zbraní, mezi nimiž nechybí meče, všechny možné pistole a pušky a hromada granátů. Pro usnadnění míření je to volba automatického zaměřování.

Blade je expertem na bojová umění a vy se budete muset naučit zvládnout všechny jeho pohyby, abyste zachránili nejlepšího přítele Whistlera ze spárů upířího vládce. Hra vyjde v listopadu. ■

LARA VE FILMU

"NAZDÁREK, LARO"

HERECKÉ OBSAZENÍ FILMU S LAROU

Herec Leslie Phillips bude spolu s Angelinou Jolie účinkovat v chystaném filmu *Tomb Raider*.

Phillips bude hrát Wilsona, někdejšího obdivovatele Lařina otce, který začal podporovat jejího největšího nepřítele, Powella - toho by měl hrát anglický herec Iain Glen (*Gorily v mlze*). Po boku Lary se postaví Daniel Craig (*Královna Alžběta*).

Podle režiséra Simona Westa bude mít film - s jehož přípravami už se začalo - také dvě pokračování. West, který je i autorem scénáře, říká, že si film zachová atmosféru videoher.

Další filmové zprávy hovoří o tom, že Corey Yuen, který pracoval na filmu *X-Men*, teď režíruje hraný akční film podle *Tekken*. Jeho příběh by se měl odehrávat v roce 2050.



Bim bam: Leslie Phillips nám přivede Laru.

HARRY POTTER

PŘIŠEL ČAS NA POHÁDKU

EA ZÍSKALA MLADÉHO ČARODĚJE HARRYHO POTTERA

Electronic Arts je oním šťastným vydavatelem, jenž získal práva na hry inspirované knihami britské autorky J.K. Rowlingové o stále populárnějším Harry Potterovi. První hra by se měla objevit koncem příštího roku, přičemž jejím základem bude kniha *Harry Potter a kámen mudrců*, což je úvodní román ze sedmidílné série. EA plánuje vydat hry věnované všem čtyřem dosud dostupným knihám, postupem času by se měla objevit i hra inspirovaná chystaným filmem a posléze ještě další hry inspirované dalšími filmy. Film o Harry Potterovi by se měl na plátně objevit v příštím roce a jeho režisérem je Chris Columbus, tedy člověk, který stojí za filmy *Sám doma 1&2*.

Harry Potter a kámen mudrců vypráví o tom, jak mladý osiřelý čaroděj objevil svou skutečnou totožnost a utekl od svých zlých příbuzných do relativního pohodlí čarodějské školy. Společně se svými novými kámoši Hermione Grangerovou a Ronem Wesleym dokáže překonat všechny nástrahy a protivenství, která na ně ve škole čekají. Naštěstí se může těšit na rozkoše z Quidditche (což je takový fotbal na košťatech).

Knihy se pyšní množstvím barvitých postaviček a došly obrovské obliby po celém světě, přičemž své autorce vynesly jak nebetyčnou slávu, tak uznání od kritiky. Rowlingová by se na vývoji her měla podílet, vkládat do nich vlastní nápady a mimo jiné i dohlížet na to, aby zůstaly věrné knižním předlohám. Díky licenci se Harry Potter může objevit jak na stávající konzole, tak na konzolách příští generace včetně PlayStation2. Hezké. ■

NOVÁ PERIFERIE?

CO TAKHLE PAŘIT A ZÁROVEŇ SI UDRŽOVAT FYZIČKU?

„Vypni ten krám a jdi dělat něco pro zdraví!" - pokud patříte k fanatickým pařanům, jistě jste něco podobného slýchali od rodičů více než často. Nicméně ona image neduživých mladých lidí, jejichž tělo nápadně připomíná zralou hrušku máslovku, sedících před svými konzolami se může už záhy stát minulostí. Steve Croston z anglického Manchesteru totiž postavil prototyp rotopedu, který si připojíte k PlayStation, přičemž síla, již vkládáte do pedálů, se ve většině závodních titulů (včetně *Ridge Racer 4* a *GT 2*) převádí na plyn. Rotoped umožňuje různé nastavení, a tak si lze představit, že najde využití jako fitness pomůcka nebo jako další zajímavá playstationová periférie, navíc kompatibilní se všemi formáty včetně PS2. Rovněž si lze představit, že bude vyvinuto zvláštní zařízení, jež by se za nižší cenu přidávalo ke stávajícím rotopedům. A jak jsme se tak úporně propotili naskrz Ridge City, Steve nám vítězoslavně oznámil: „Vůbec si nedokážu představit, že by se toho někdo nechytil. Každý, kdo to zkusil, se náramně bavil." Chcete-li více informací, kontaktujte samotného Steva na e-mailu *steve_uk-3@hotmail.com*.



SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL



Každý měsíc se naše dobrá Sestra podívá na nejkrvavější playstationové hry a diagnostikuje škody, k nimž by došlo, kdyby někdo tato zranění skutečně utržil. A v tomto čísle? *Dave Mirra Freestyle.*





• PŘÍPAD JEDNA

Diagnóza: Při pádu z téměř pětimetrové rampy je pravděpodobné, že by tento mladý muž utržil četná zranění zad a krku - takovýto pád by skoro jistě vedl k fraktuře a dislokaci páteře, což by u postiženého přivodilo agónii.

Prognóza: Pokud by se tlak vyvíjený na míchu velice rychle neeliminoval, mohlo by dojít k trvalému ochrnutí. Úlevy by bylo možné dosáhnout prostřednictvím trakce přes lebku, přičemž by bylo nutno vyvrtat malé trepanační dírky do oblasti spánku.



• PŘÍPAD DVĚ

Diagnóza: Pád s kolem po této strmé rampě by měl jistě za následek vážnější poranění hlavy, několik fraktur, poranění měkkých tkání, četné odřeniny, popáleniny a pohmožděniny. Postižený by si patrně vymkl ramenní kloub, v následku čehož by zkolaboval a ztratil vědomí.

Prognóza: Bylo by jistě zapotřebí důkladného rentgenového vyšetření, aby se zjistil rozsah zranění na hlavě. Ramenní kloub by bylo třeba vrátit zpět na místo, fraktury by bylo zapotřebí stabilizovat sádrovým obvazem s kovovými dlahami. ■

Ve skutečnosti se naše Sestra Milost jmenuje Carol Channonová. No jasně, je to máma naší redaktorky Catherine.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

Poslední díl ságy o zlomení světového rekordu v paření na PS! Po plných 16 týdnech nonstop paření *Streetfighter Ex Plus Alpha* vyšli konečně Markus Wolff a Klaus Himmler ze suterénní kanceláře společnosti Guinnes v Hamburku, aby odpověděli na dotazy novinářů. Když byli dotázáni, jak se cítili, Wolff zařval: „Bomba!", zatímco Himmler se přikrčil a vzápětí vyrazil proti shromážděným kameramanům a novinářům, přičemž vážně zranil reportéra CNN.

Podle japonského tisku byl jeden PS fanatik, jenž přišel o život nedávno při automobilové nehodě, pohřben i se svou milovanou konzolí! Matka Hinjiho Arakovy listu Tokijská večerní trubka, řekla že „do rakve jsme mu nechali instalovat originální *Wipeout*, přičemž ovladač má daný do rukou a konzola je vybavena dostatečným přívodem energie, aby vydržela tři měsíce. Poté bude Hinji exhumován a baterie vyměněna."

Zjistili jsme, že firma JRC uzavřelo smlouvu s TV Prima a vytvoří novou hru s názvem *Nikdo není dokonalý*. Půjde o kvízovou hru, ve které vám budou kladeny primitivní otázky. JRC dalo tomuto pořadu přednost před *Riskuj!* a *Pyramida* a slibuje si tak zájem širší veřejnosti. Otázky namluví Jiří Krampol a JRC hodlá hru vydat i v zahraničí pod názvem *Nobody is Perfect: Krampol Edition.*



A pak tu taky máme něco pro milovníky *Vagrant Story*, totiž rychlý, chytrý a nenáročný cheat: stiskněte a podržte i, o a q, a to v okamžiku, kdy budete rozbíhat novou hru. Hlavní postava Ashleyho Riota zmizí a na jeho místo nastoupí neohrabaný, rozplizlý veganský plešoun a muzikant Moby.



Redakce ***Official UK PlayStation 2 Magazínu.***

NOVÝ ČASOPIS

DVOJKA OFICIÁLNĚ POTVRZENA

SONY UDĚLILA LICENCI NA OFICIÁLNÍ PS2 MAGAZÍN

Britské nakladatelství Future Publishing, které je vydavatelem originálního *Oficiálního PlayStation Magazínu* získalo licenci na vydávání *Oficiálního PlayStation2 Magazínu.* Ve Velké Británii bude v prodeji již od konce října za stejnou cenu (4,99 libry) a opět bude obsahovat demo disk pro PS2 a spoustu exkluzivních informací.

Do šéfredaktorského křesla se uvelebí Mike Goldsmith, který dlouhé měsíce šéfoval současnému magazínu. Mike nám prozradil: *„Oficiální PlayStation2 Magazín* bude břitký, moderní, humorný, snadno přístupný a taky jistě zalahodí oku. Myslím, že překvapíme spoustu lidí, kteří mají za to, že o videoherních magazínech vědí vše." Vzhledem k úzké spolupráci nakladatelství Art Consulting s firmami Sony a Future Publishing (naše sesterské magazíny *T3* a *Total Film* jsou rovněž českými mutacemi) je více než pravděpodobné, že budeme vydavatelem tohoto magazínu v České republice, první číslo však vyjde zřejmě až začátkem příštího roku.

Do té doby a samozřejmě i poté budeme i nadále sledovat všechny novinky týkající se nových her pro PlayStation a pochopitelně i nadále vám budeme přinášet exkluzivní hratelná demo. Doba do Vánoc je z hlediska PlayStation neuvěřitelně zajímavá a právě *PSM* je časopis, kde se dozvíte ty nejaktuálnější informace. *Tomb Raider Chronicles, Final Fantasy IX, The World Is Not Enough, Driver 2, Medal of Honour Underground, WWF Smackdown 2,* to je jenom několik z řady playstationových titulů, na které se můžete těšit kolem letošních Vánoc, přičemž na příští rok se jich plánuje ještě víc. Můžete si být jisti, že s námi aktuální dění neztratíte - dokud budou vznikat nové hry a bude dostatek hráčů a čtenářů, bude vycházet i *PSM.* ■

RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE ČI SNAD COIN-OPOVÉ PEKLO? TENTO MĚSÍC: *WORLD CUP ITALIA '90*

PROČ MÁM RÁD *WORLD CUP ITALIA '90*

Pamatujete na ty dny, kdy láska roztočila svět kolem vás a vy tomu ani nemohli uvěřit? Turnaj, který definoval pojetí fotbalu na celou generaci, dal vyvstat hře, díky které jsem pochopil, že ještě dlouhou dobu nepřestanu s hrami.

Bylo to před pouhými deseti lety, ale ted to vypadá jako celá věčnost. Jasně, po grafické stránce to tedy fakt nebylo nic moc a góly šly dávat docela snadno (klasický náběh o čáře, u rohového praporku centr před bránu hlavičkový závěr), ale ducha fotbalu tahle hra zachytila jako vůbec jedna z prvních.

Prostě nádhera.

Jan Modrák



PROČ NESNÁŠÍM *WORLD CUP ITALIA '90*

Když jsem se jela před deseti lety podívat do Anglie, narazila jsem na arkádový titul volně inspirovaný jedním z vůbec nejvydařenějších světových šampionátů ve fotbale. Nicméně nejenom že hra totálně ignorovala skupinovou část turnaje, aby z hráčů vytáhla více peněz, ale navíc i hratelnost byla zoufale klišovitá. Stačilo vzít hráče v rohu velkého vápna, nakopnout to a míč už letěl kolem bezbranného brankáře. Anebo jste mohli vyzkoušet afektovaný AI a míč přenést do samého středu vápna, kde jej umístíte do sítě kolenem, loktem nebo zády vašeho útočníka. Pro takovéhle hry máme u nás v Norsku jediné slovo - sračka.

Liv Kvellová

Verdikt: Je to Norka a navíc holka, ale i tak toho ví víc než Honza. Liv vítězí.

LOADING



Tony Mott je šéfredaktor světově nejuznávanějšího multiformátového herního magazínu *Edge.*

TEST BUDOUCNOSTI

NĚKDY PROSTĚ NEJLÍP FUNGUJÍ TY NEJJEDNODUŠŠÍ VĚCI

No jasně, nintendo. Já vím, že v oficiálním časopise, jako je tento, je samotné zmínění toho jména nehoráznost. Ba co víc, možná naprostá drzost. Jenže věci se mají prostě takhle - až se koncem roku s tvrdě našetřenými penězi vydáte do obchodu pro PlayStation2, bude vás čekat řada nechvalně proslulých "premiérových titulů". Z historické zkušenosti lze předpokládat, že mezi těmito tituly najdete nějaký ten sport (poněvadž tyhle hry jde snadno spíchnout dohromady), jednu nebo dvě bojovky (narychlo zkonvertované ze stávajících japonských verzí), no a pak taky nějaké to puzzle (tak třeba *Fantavision*).

Tohle všechno je pochopitelně v pohodě. Nicméně až se na trhu objeví PlayStation2, na pultech obchodů se vedle pecek formátu *Ridge Racer V* a *Tekken Tag Tournament* bude tísnit jedna poměrně nenápadná hra. A právě tady vstupuje do hry Nintendo, protože z dílny autorů hry *Goldeneye*, jednoho z nejlepších titulů pro N64, přichází *Timesplitters* - pokud jste z téhle hry viděli obrázky, možná si říkáte, o čem vlastně ten celý poprask je. Jenže to musíte držet v ruce ovladač, teprve pak to totiž celé ožije. Vývojáři se mohou klidně dívat do technologické budoucnosti, vytvářet stále věrohodnější světy, programovat stále dokonalejší umělou inteligenci či se pokoušet ztvárnit "emoce" (ať už tohle slovo znamená cokoliv), avšak *Timesplitters* většinu z tohoto prostě a jednoduše ignoruje, a to ve prospěch normální hratelnosti a zábavy. Chybí zde nejnovější technologie, ovšem místo toho získáte zážitek, který toho má víc společného s *Doomem* než třeba *Half-Lifem.*

A tak je to vlastně tak trochu ironie. Ten nejlepší premiérový titul pro PS2 je nakonec na kost oškubaná kostra se skvělou hratelností. ■

PREVIEW

Anime + váleční roboti = velký úspěch v Japonsku





SUNRISE HERO R

SUNRISE INTERACTIVE / ZÁŘÍ

Zdá se, že se Japonci nemohou nabažit her s roboty. Hory oceli s nýty na těch správných místech mají u pařanů neuvěřitelný úspěch - snad coby pozůstatek zašlé slávy z dob Transformers (to byli takoví ti roboti v převleku, pokud si vzpomínáte). Největší a nejdrsnější ze všech těch her je *Sunrise Hero R*, pyšnící se 120 roboty a 150 postavami vytaženými z 22 animovaných seriálů. *Sunrise* obsahuje podstatně více strategických prvků než většina robotových válečných her. Odehrává se na záhadné planetě zakryté mraky. Pod nimi se nachází neprozkoumaná zem, a jak procházíte mračny, dochází k prvnímu kontaktu. Čekají vás nepřátelé odění v titanu a úžasné bitvy. Stačí se ostatně podívat na jména lidí, kteří na hře pracovali: Shoji Kawamori z *Omega Boost*, Junya Ishigaki z *Xenogears* či Kunio Okawara z řady *Gundam*, no prostě všichni seriózní tvůrci robotů. ■

Klíčem je dobře si vycvičit jednotky. Šílenosti za úsvitu.





GUNPARADE MARCH

SONY / ZÁŘÍ

Zase ti roboti. Bitva člověka proti strojům jde do dalšího dějství. *Gunparade March* právě teď vyvíjí firma Alfa Systém, přičemž hra je originálním zpracováním humanoidně robotové bojovky. Tentokrát jde o válku mezi člověkem a monstrózními duchy, vycvičenými péčí elitní vojenské Školy osobní obrany.

Hra obsahuje 26 postav, přičemž je na vás každou z nich vycvičit pro bitvu. Každá postava umí ovládat jistý počet různých vozidel a robotů, s nimiž vstupuje do boje proti monstrózním duchům. Na to, že se jedná o hru s roboty, je zápletka mnohem komplikovanější a ohebnější než scénář založený na misích, neboť každé vaše rozhodnutí má vliv na další vývoj hry. Tím se autorům rovněž otevřela příležitost vložit do hry několik tradičních erpégéčkových prvků, jako jsou třeba miniadventury a milostné hry. Je tedy nač se těšit. ■

36 ON 136 OE プレイステーション™

ORIENT EXPRESS

VŠECHNY NEJNOVĚJŠÍ JAPONSKÉ PLAYSTATION NOVINKY PŘÍMO Z TOKIA

PS ONE

KAŽDÝ JI HNED CHCE

PSONE MIZÍ Z REGÁLŮ BLESKEM, STEJNĚ JAKO *FFIX*

Počet konzol PlayStation2 prodaných v současné době v Japonsku je skutečně fenomenální (viz Otaku Youth), nicméně nezapomínejme ani na PlayStation a jeho neuvěřitelně roztomilou předělávku jménem PSone. Podle posledních údajů se za první tři týdny, co je nový produkt na trhu, prodalo přes čtvrt milionu kusů.

Jistě není bez zajímavosti, jak nás informovali naši akihabarští špioni, že po novém výrobku sahaly spíše dámy - snad je to dáno jeho na pohled příjemnými zaoblenými tvary. PSone byla navržena se záměrem oslovit i ty svátečnější pařany a firemní strategie tak podle všeho slaví úspěch.

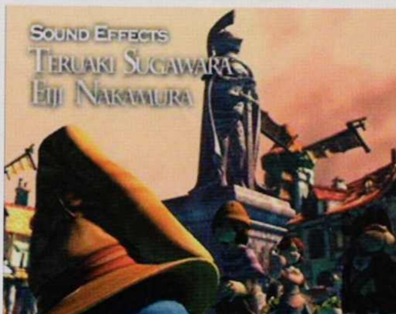
Dalším důvodem zvýšené poptávky jistě bude i skvost jménem *Final Fantasy IX*. Poslední vydání squareovského totálního hitu se ukázalo být ještě populárnější než všechny předchozí verze, přičemž jenom za prvních 24 hodin se prodalo 2,6 milionu kopií, což je u videoher světový rekord. Podle posledních údajů se dosud prodalo 3,5 milionu výlisků a naši akihabarští špioni postřehli, že řada lidí odcházela z herních shopů jak s *FFXI*, tak s novým PSone. Atraktivní balíček jistě oslovil jak příznivce RPG, tak nadšence do technologických novinek.

Vše nasvědčuje tomu, že v Japonsku berou přenosnost náležitě vážně a je jenom otázkou času, než bude možné někoho přistihnout, jak si uprostřed zácpy v centru Tokia pohrává s Adelbertem Steinerem.

Dalším klíčovým faktorem přispívajícím k obrovské popularitě řady *Final Fantasy* je hudba. Ostatně přiznejme si to na rovinu, erpégéčkové tituly musejí mít dobrý a chytlavý soundtrack, jinak začnou lidi nudit - není se co divit, když před hrou sedíte osmdesát hodin. Hudebníci shromáždění kolem *FF* toto pravidlo ctí a každá další hra této řady se může pyšnit lepším soundtrackem - nakonec závěrečná melodie *FFIX* Melodies Of Life, kterou zkomponoval Emiko Shiratori, vyšla v Japonsku i jako singl a zaútočila na přední místa japonských hitparád, přičemž lze předpokládat, že ji bude záhy následovat i celý soundtrack *FFIX*. A hudební styl? Okouzlující, ostatně podívejte se na squareovskou internetovou stránku PlayOnline (*www.playonline.com*), kde si můžete soubor stáhnout jako empétrojku. ■

Final Fantasy IX zvýšila v Japonsku prodejnost PSone a vypadá ještě lépe než FFVIII. A to je dobrá zpráva pro erpégéčkové fanatiky, poněvadž příštího roku by se měla objevit i v Evropě.







NOVÉ TITULY

DYNASTY WARRIORS 2
(KOEI)

Stejně jako *Kessen* od téže firmy, i *Dynasty Warriors 2* se odehrává na bojištích středověkého Japonska a je strategicky orientována. Nicméně tentokrát byla hra obdařena i špetkou akčních prvků - základem je klasický román z doby dynastie Ming nazvaný *Romance o třech královstvích* a ve hře ovládáte tisícovou armádu, jejímž záměrem je zdecimovat vojsko nepřítele. A ačkoliv strategie hraje ve hře významnou roli, největší rozkoší je dostat se do samotného středu boje a nepřítele zlikvidovat takřka vlastníma rukama. Tedy vůdce příkladem? Samozřejmě. ■





Nejdřív si zahrajte hru, pak přečtěte knihu.

GUN GRIFFON BLAZE
(CAPCOM)

Další robotové šílenství z dílny vývojářů Game Arts. Vojáci z 501. japonské cizinecké legie jsou na cestě přes válkou zmítané Spojené státy. Vy ovládáte svého robota jménem High Macs III a jste vysíláni na mise po celém světě, včetně Guatemaly, Řecka a Egypta. Hra má čtyři úrovně obtížnosti a v kombinaci s dvojpolohovým ovládacím systémem tak nabízí spoustu vyžití jak pro začátečníka, tak pro zkušeného pařana. Jo, a naprostá špice je odpálení Space Shuttle na mysu Canaveral. ■





Po zemi kráčí oceloví behemóti a rozsévají zkázu. Střílejte, co to dá.

BEALPHARETH
(SONY)

Honba za pokladem na PlayStation? Je to tady a přichází to v podobě akčního erpégéčka (taky čeho jiného, že?). Musíte prozkoumávat zamlžené ruiny i hlubiny tajemných skrýší, to vše proto, abyste se zmocnili řádně tučného přídělu zlaťáků. Hrajete v roli jedné ze 13 postav různého postavení, od rytíře až po obyčejného lučištníka, přičemž každá z nich má jiné schopnosti. Hra se laděním přiklání spíše k akčně orientované bojovce, jakou byla *Legend Of Mana*, než *Final Fantasy*, neboť vaši druzi bojují během bitevních sekvencí automaticky. ■





Našli? Nenašli? *Bealphareth* je celý o hledání zlatého pokladu.



TOP 5 - NEJOČEKÁVANĚJŠÍ



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy X (PS2) (Square)
3. Onimusha (PS2) (Capcom)
4. Metal Gear Solid 2 (PS2) (Capcom)
5. Tales of Eternia (Namco)

TOP 5 - PRODEJ



1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dual Monsters III (Konami)
3. Digimon World 2 (Bandai)
4. Jikkyu Powerful Pro Baseball 2000 (Konami)
5. Beatmania Best Hits (Konami)

TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ



1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dual Monsters III (Konami)
3. Jikkyu Powerful Pro Baseball 7 (Konami)
4. Persona 2: Eternal Punishment (Atlus)
5. My Summer Vacation (SCEI)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech.

OTAKU YOUTH

PS2 PŘEKONÁVÁ V PRODEJNOSTI SVÉHO PŘEDCHŮDCE

Pět měsíců po uvedení PlayStation2 na japonský trh dosáhla nová konzola velice zajímavých výsledků. Podle posledních zpráv se totiž dosud po celém Japonsku prodalo 3,5 milionu kusů - abyste měli nějaké srovnání, PlayStation2 mizí z regálů obchodů čtyřnásobně vyšší rychlostí než PS1 ve stejné fázi prodeje.

To se přirozeně neobešlo bez jistých technických problémů, neboť továrny musí jet naplno 24 hodin denně, aby vůbec poptávku dokázaly jakžtakž uspokojit. Ovšem nejzajímavější je zpráva, že 30% lidí, kteří si novou konzolu kupují, předtím PlayStation nevlastnili. Že by hardcoroví japonští pařani byli rasou na vymření? Anebo jsme svědky toho, jak se z videoher postupně stává mainstream zábavní kultury? Doufejme, že je tomu tak. V současné době se pracuje na úctyhodném počtu 400 titulů pro PS2, takže tito lidé budou mít dost příležitostí potrénovat si prstíky. A Sony dokonce odhaduje, že do začátku roku bude na světě 100 milionů PlayStation. A to ještě předtím, než na scénu vstoupí GScube (viz strana 6). Inu, vzhůru ke konvergenci a dál. ■

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSM-SANA ...

Enix a Konami spojily své síly, aby dálnovýchodním pařanům poskytly baseballový manažerský titul *I'm A Supervisor*. Musíte si postavit tým pálkařů a nadhazovačů tak, aby byl co nejlepší. Na japonském trhu se hra objeví koncem roku.

Irem Software na PlayStation už brzy uvede *Cartoon Kun*. Hra vypadá nějak takto: z horního okraje obrazovky padají barevné krychle a vy je máte otáčet tak, aby se barevně hodily k těm dole a pak zmizely. Naprosto geniální a originální myšlenka.

Staří dobří japonští pařani totálně ulítli na karetních hrách pro PlayStation, což ostatně potvrdila i *Final Fantasy VIII*. Posledním přírůstkem je *Ninja Six*, což je prý něco mezi *Tenchu* a karetní hrou. Hrajete v roli dobyvačného ninji, který usiluje o to rozšířit své území na úkor nepřítele. A technika? Slavná hra jménem Snap, takhle nějak se správně bojuje. Mohlo by to být zajímavé.

Square právě připravuje nejnovější várku svých titulů ke konci milénia. *Chrono Cross*, *Parasite Eve* a *Xenogear*, tyhle všechny hry by měly být na trhu za 3.800 jenů, za kteroužto sumu obdržíte hru v úplně novém balení a jako bonus minipostavičky a flakon parfému. Roztomilé.

POUZE V JAPONSKU

TARAPANDA'S EVERYDAY LIFE (BANDAI)

Další krok do bizarního světa chovatelských simulátorů nás přivádí k setkání s bandaiovskou novinkou *Tarapanda's Everyday Life*. Tarapanda je... ehm... no, panda, která žere dortíky, hady a taky chodí do kina. Můžete si s ní hrát, tahat ji za baculaté tvářičky a do virtuálních obchodů ji chodit nakupovat nejrůznější pozornosti. Anebo třeba oblečení. Alespoň dobrá zpráva je, že tihle černobílí medvídci přežijí alespoň ve videohrách, když už budou v přírodě vyhubeni. ■





SCREEN TEST

NA DVEŘE KLEPE DR. HOLYWOOD. OTEVŘETE MU NĚKDO?

12. Metal Gear Solid

„Tohle je Snake. Záliby: těžká výzbroj, protiteroristické akce, zachraňování světa,"
Režije: Brian De Palma

ZÁPLETKA:
Jde o první opravdu výpravný akční film - obsahuje události z obou her, a tak vlastně získáte dvě hry za jednu cenu. V první třetině, která pojednává o událostech odehrávajících se v první hře, se vám představí postavy, pak se děj přenese do New Yorku a o několik let později, kde jsou osudy Liquid Snakea ještě zamotanější než na konci první hry a kde se Foxhound chystá ke zbabělému teroristickému činu.

CHARAKTERISTIKA:
Je to *Die Hard*, *Mission: Impossible*, *Bond*, *Face/Off* a taky *Under Siege*.

ZELENÁ, NEBO STOPKA?
Zelená. Kdo by se nechtěl ujmout této momentálně největší domácí videohry a hlavního "filmového trháku" léta? S několika správnými "zápornými" postavami (některé z nich mají nadpřirozené schopnosti) je De Palma schopen zopakovat všechny své úspěchy od úžasné akce (*Mission: Impossible*) až po vychytanou práci s kamerou (*Snake Eyes*) a představit Crowea jako nový druh "inteligentního" akčního hrdiny, který má úroveň, charisma a samozřejmě nevyčerpatelnou houževnatost. A ve filmech se také najde spousta prostoru pro proslulé žvanění o podstatě lidskosti, špatnosti válek a podobně.



Je jen otázkou času kdy se z *Metal Gear Solidu* stane i film.

THE CAST



▲ Solid Snake – Russell Crowe



▲ Mei Ling – Angelina Jolie



▲ Liquid Snake – Nicolas Cage



▲ Revolver Ocelot – Sean Penn



▲ Sniper Wolf – Drew Barrymore

FOTBALOVÉ POKRAČOVÁNÍ

TO NEBYL FOTBAL

SCEE SI POSVÍTILI NA PROBLÉMY VE FOTBALECH

T*his Is Football* od SCEE znovu vrací míč do hry a na začátku listopadu by se mělo objevit pokračování. *This Is Football 2* obsahuje skutečná jména fotbalových hvězd a umožňuje hráčům, prokousat se celou domácí sezonou.

Navíc se budete moci kvalifikovat do ekvivalentu Evropského poháru a Poháru UEFA a bojovat o vítězství v domácích soutěžích, jako je třeba anglický pohár.

V *This Is Football 2* budete mít rovněž možnost zvolit si některou z předních mimoevropských ligových soutěží a zahrát si na spoustě nových stadionů. Vývojáři SOHO také vylepšili motion capture a používají stínování, aby hráči vypadali trojrozměrně. Ti by se nyní měli pohybovat rychleji a budou mít k dispozici více pohybů, jako jsou loby, falše, kličky a finty.

SOHO ale nevěděli, kdy přestat. Vyberte si volbu Street Soccer, kde si branky uděláte ze svetrů a kopnete si během polední přestávky ve škole. Přihrávky zajišťuje čtyřtlačítkový systém, který používáte i při střelách.

Nabušené počítačové AI snad zajistí sofistikovanější a zábavnější fotbal a k vylepšení došlo i v komentáři. Jako pozornost navíc dostanete ligu Timewrap, takže si můžete pohrát i s týmy z 50., 60. a 70. let.

Informace o tom, jak si *This Is Football 2* vede, si můžete přečíst v příštím čísle. ■



Co je to? Fotbal? Vsaď boty.



KDO VYHRAL V PSM 29?

10x VIB RIBBON
Správné odpovědi v soutěži z čísla 29 nebyly vůbec náročné,
stačilo číst pozorně *PSM*. Masay Matsuura před *Vib Ribbonem*
vytvořil hru *PaRappa The Rapper* (1B). Vibri zvládá 4 základní po-
hyby (2A) a podle jména autora je zřejmé, že původem hry je Ja-
ponsko (3A). Až na pár nepozorných jste všichni odpověděli
správně. Tentokrát jste pozorovali větší účast žen a dívek:
✔ **Lucie Krčková, Karlovy Vary, Rodina Vedralova, Praha 4, Jitka Krá-
lová, Praha 3, Jaroslav Bruzl, Ostrava, Luděk Červenka, Libušín, Jana
Fialová, Žďár nad Sázavou, Tatiana Slobodníková, Šurany, Stanislav
Kincl, Brno, Aleš Glatz, Chrastava, Pavol Chovanec, Bratislava**

5x balíček TITAN AE
Vyhrát balíček, kde je mj. soundtrack a kniha k filmu *Titan AE*,
bylo dětsky snadné. Stačilo napsat, jak se jmenuje hrdina filmu.
Pokud jste napsali Cale, možná jste mezi pěti výherci:
✔ **Martin Blažek, Liberec, Petr Skalník, Sepekov, Jaromír Kočárník, Hrá-
dek n. Nisou, Martin Řehák, Městec Králové, Jirka Majewski, Karviná**

3x IN COLD BLOOD
V minulém čísle *PSM* se nám stala velmi nepříjemná záležitost.
Zveřejnili jsme pouze sedm výherců soutěže o hru *In Cold Blood*.
Chyba byla na straně šotka, vylosovaných bylo samozřejmě deset
a i tři neuvedení výherci již hry mají (jsou jimi **Václav Maniš z Pra-
hy 8**, **Pavel Pelikán z Hronova** a **Lenka Rádlová z Chebu**). V posled-
ních číslech bylo zmatků kolem soutěží více, přijměte proto ještě
jednou naši omluvu - věříme, že v dalších číslech bude vše OK.



SOUTĚŽ PSM
Art Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6

PSM CHARTS

CO LETÍ A NELETÍ VE SVĚTĚ PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

Oficiální český PlayStation Magazín

1. IN COLD BLOOD
2. TOCA WORLD TOURING CARS
3. TONY HAWK'S SKATEBOARDING
4. SYPHON FILTER 2
5. GRAN TURISMO 2
6. FINAL FANTASY VIII
7. COLIN MCRAE RALLY 2.0
8. NHL 2000
9. MEDAL OF HONOUR
10. SPIDERMAN
11. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
12. TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
13. FIFA 2000
14. DINO CRISIS
15. VIB RIBBON

Hitparáda čtenářů *PSM* se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.



USA TOP 5

1. MADDEN NFL 2001 ....(ELECTRONIC ARTS)
1. CHRONOCROSS ....(SQUARESOFT)
1. SPIDER-MAN ....(ACTIVISION)
1. NFL GAMEDAY 2001 ....(989 STUDIOS)
1. WWF SMACKDOWN! ....(THQ)

(zdroj: NPD)



VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

TOCA WORLD TOURING CARS ...(CODEMASTERS)
TENCHU 2 ....(ACTIVISION)
SYDNEY 2000 ....(EIDOS)
X-MEN: MUTANT ACADEMY ....(ACTIVISION)
PARASITE EVE 2 ....(SQUARESOFT)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Nasser Hussain, kapitán anglické kriketové reprezentace. Sakra, co je tohle za sport?

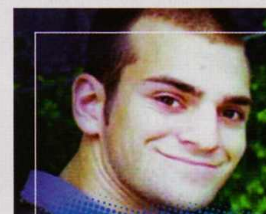
1. *INTERNATIONAL CRICKET CAPTAIN* .... Codemasters
2. *ISS PRO EVOLUTION* .... Sony
3. *GRAN TURISMO 2* .... Codemasters
4. *COLIN MCRAE RALLY* .... Konami
5. *READY TO RUMBLE* .... Codemasters



MY SI HRAJEME

Náš šéfredaktor, Jan Modrák si opět po dlouhé době našel čas něco zahrát.

1. *SPIDER-MAN*
2. *MR DRILLER*
3. *VIB RIBBON*
4. *RAYMAN 2*
5. *TONY HAWK'S PRO SKATER 2*



ONI SI HRAJÍ

Neil Casini, ředitel týmy Clockwork Games

1. *DRIVER 2*
2. *COLIN MCRAE RALLY 2.0*
3. *HOGS OF WAR*
4. *ISS PRO EVOLUTION*
5. *ALONE IN THE DARK 4*



VY SI HRAJETE

Svých pět oblíbených her nám poslal Alexandr z Brna.

1. *METAL GEAR SOLID*
2. *WIPEOUT*
3. *TONY HAWK'S SKATEBOARDING*
4. *SYPHON FILTER 2*
5. *GRAN TURISMO 2*

PS2 VZDORUJÍCÍ



NEJŽHAVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION2.

V TOMTO ČÍSLE



OHŇOSTROJ
Ohňostrojová hra *Fantavision* měla v Japonsku doslova fenomenální úspěch a v současné době je upravována pro evropskou verzi. Na rozdíl od japonského originálu bude mít tato verze režim pro dva hráče - to aby se zvýšila její přitažlivost pro evropské pařany. *Fantavision*, rozhodně nejzajímavější z japonských premiérových titulů, se velice špatně popisuje, ale v zásadě je to něco mezi *Tetrisem* a *Missile Command*. Moc moudří z toho nejste, že ne?



STŘÍLEČKA V PRVNÍ OSOBĚ

SPOLUPRACOVAT A LIKVIDOVAT

TVŮRCI *GOLDENEYE* PŘICHÁZEJÍ NA PS2 S *TIMESPLITTERS*

Tvůrci vysoce ceněné *Goldeneye* pro N64 právě dolaďují eidosovskou střílečku v první osobě nazvanou *Timesplitters*. Titul se v Evropě objeví souběžně s novou sonyovskou konzolou, tedy 24. listopadu.

Hra má několik herních režimů, přičemž všechny jsou neseny ve znamení rychlých a výbušných akčních scén. Naprosto úžasná je možnost dát dohromady síly s kámošem a společně se prostřílet hordami nepřátel v kooperativním Story režimu. To otevírá nové vzrušující možnosti pro hratelnost, a tak jenom doufáme, že budou v budoucích hrách tyto možnosti nadále rozvíjeny. Můžete zde například krýt kámošovi záda, když přebíhá přes otevřený prostor, anebo odlákat pozornost nic netušícího nepřítele, aby se mu váš parťák mohl dostat do zad.

Stejně tak můžete hrát sami anebo dokonce spolupracovat s počítačem, přičemž i nadále je vaším jediným cílem rozprášit potvory zvané Timesplitters. Tahle zpotvořená rasa mimozemšťanů vás nutí k boji jenom kvůli svým zvráceným choutkám a potěšení z masakru. Pohltili několik postav ze světových dějin (ačkoliv si kuriózně vybrali rozmezí let 1935 až 2035, takže se můžete těšit na směsici historických a futuristických postaviček) a právě proti těmhle postavám musíte ve stylu arénových bitev bojovat. Ale když přijde na masakry v první osobě, nějaký příběh se velmi snadno vytratí. Mnohem zajímavější je to, že by hra podle Free Radical Design měla běhat úctyhodným kvapem 60 framů za sekundu, což se umožní vzájemně masakrovat až ve čtyřech hráčích bez toho, aby grafika pozbyla své plynulosti.

DARKWORKS
GAME DEVELOPMENT STUDIO

LEDOVÁ ÚTĚCHA

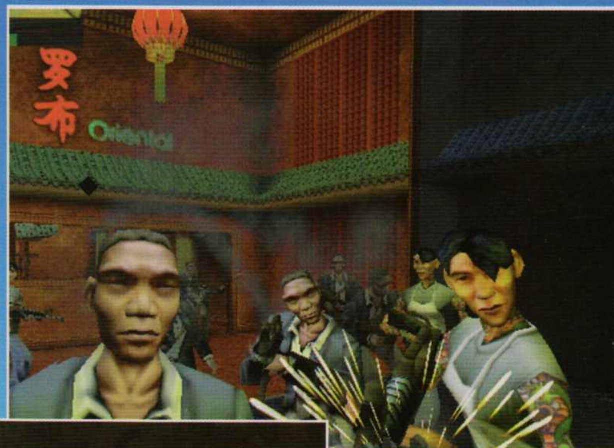
Darkworks Studios, tedy tým, jenž pracoval na *Alone In The Dark 4*, právě oznámil, že plánuje udělat hru pro PS2. Ta je výmluvně nazvaná *1906: An Arctic Odyssey* a inspirovaná dílem Julese Vernea (autora *Stroje času*), takže se můžete těšit na kostýmky z 19. století a bizarní historické pankáče.



VODNÍ DĚŤÁTKA

Množí se dohady o tom, že se chystá verze *Wetrix 2* pro PS2. Původní hra byla puzzle titul ve stylu *Tetrisu* od vývojářů Zed Two, kde hráči stavěli zdi, aby zabránili vodě vytéci z vytyčeného prostoru. Byla to tak trochu návyková záležitost, a uvážíme-li schopnosti, jaké má pro zobrazení vody PS2, pak je třeba přiznat, že by tahle záležitost jistě byla naprosto fantastická.









Ruce vzhůru! **Své protivníky drťte, dokud nezačnou prosit o milost, anebo - pokud hrajete proti svým kámošům - zabíjejte je znovu a znovu. Pak po nich dupejte a střílejte do jejich mrtvol.**

Režim Death Match, to jsou nikterak neskrývané vraždicí orgie, kde se vítězem stává ten, kdo má na svém kontě nejvíc oddělaných. Režim Last Stand nebude mít časový limit, místo toho bude k likvidaci nepřítele stačit, když ho sejmete jednou. *Timesplitters* bude vedle toho vybavena řadou scénářů typu Capture The Flag či Escort.

Eidos slibuje návrat ke stejnému druhu totálních vypalovaček, jež měli pařani možnost poprvé zakusit v *Doomu*. Od té doby se totiž takovému nasazení dokázalo přiblížit pouze několik málo střileček.

Ve hře bude více než 60 hratelných postav a stejně tak velice dobře vypadajících prostředí inspirovaných akčními filmy. „*Timesplitters* možná bude jednou z prvních skutečně skvělých střileček pro PlayStation2," sdělil nám s pýchou v hlase ředitel Eidosu Mike McGarvey.

Free Radical Design nikterak nešetřili a do hry vložili i možnost vytvářet si vlastní mapy, kde můžete kombinovat interiérové chodby a místnosti s exteriéry, a tak vytvářet naprosto jedinečné úrovně.

Vývojářskou firmu Free Radical Design tvoří do značné míry stejní lidé, kteří jako součást týmu Rare pracovali na *Goldeneye*, tedy hře nedávno zvolené za jednu z vůbec nejlepších videoher v dějinách. *Timesplitters* by se tudíž měla vydat v jejích šlépějích - ostatně už raná verze kódu vypadá velice dobře a režimy pro více hráčů jsou naprosto bombastické. Ale stejně jsme úplně nejvíc odvaření z toho kooperačního režimu. Koordinovat útoky a taktiku se spoluhráčem se totiž může stát zárodkem úplně nového druhu hratelnosti ve střílečkách v první osobě.





Exploze **přímo do ksichtu je na pořadu dne. Nový tvrdě akční multiplayerový festival od Sony totiž skýtá přehršli zabíjení a mrzačení lidí vskutku bestiálním způsobem.**



SPRAVEDLNOST PRO VŠECHNY

***Justice League Of America*, komiks proslavený ve Spojených státech, právě míří na PlayStation2. Říká se, že se bude jednat o akční titul, v němž bude možné ovládat jisté hrdiny z *JLA*, například Supermana či Wonder Woman. Přirozeně všichni z nich si ve hře podrží své vlastní superschopnosti a postaví se tváří v tvář jedněm z nejprotřelejších lotrů.**



SNOWBOARDOVÉ HRY

Fanatičtí milovníci řady *Cool Boarders* se mohou radovat - na PS2 totiž právě přichází *Cool Boarders 2001*. Páté pokračování obrovsky populární snowboardové řady bude pro PS2 zevrubně předěláno, takže u těch ledových krystalků můžete očekávat výrazné grafické zlepšení. Hru bude vyvíjet *989 Studios*, tvůrci *Syphon Filteru*. Že by ale zároveň dělali i na *Syphon Filter 3* pro PS2? Nebojte, brzy to zjistíme.





NOVÉ HRY OD ROCKSTARU

PŮLNOČNÍ KOVBOJOVÉ

TVŮRCI *GTA* OZNÁMILI SVÉ HRY PRO PS2

Rockstar, tedy onen tým, který stojí za tituly jako *Grand Theft Auto 2* a *Thrasher*, se do toho pořádně obul i na péesdvojkové frontě. Jeho první hry - *Midnight Club* a *Smuggler's Run* - jsou závodní tituly a obě používají stejný moderní engine, byť k diametrálně odlišným účelům. Abychom se dozvěděli, o čem vlastně jsou, setkali jsme se s tiskovým mluvčím Rockstaru Robem a producentem Jerominem.

„*Midnight Club* je inspirován nezákonným závoděním po japonských ulicích," prozradil nám Rob. „V zásadě jde o takovou partu kluků, co si říkají Půlnoční klub a v pořádně nadupaných kárách to smaží po nočních ulicích. Je to dost nářez." Tedy nic, co by jen vzdáleně připomínalo poklidné ulice české kotliny? „No, ve hře si můžete vybrat z několika měst rozsetých po celém světě: je tu Londýn, New York a pak ještě několik dalších."

Atmosféra je naprosto fantastická. K dispozici máte pochopitelně několik skvělých vozů, přičemž k dalším lze získat přístup v průběhu hry - tedy pokud hrajete Story Mode, kde se můžete z nevýkonné šunky vypracovat až k pozici šéfa celého Půlnočního klubu. Graficky je hra naprostý skvost - pyšní se úžasnými efekty odrazu světla a úchvatná je i míra detailu.

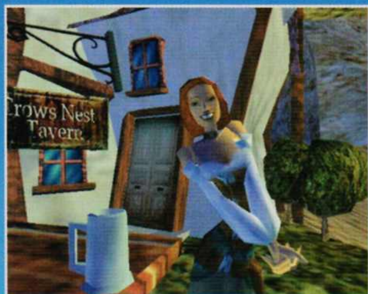
Přinejmenším stejně skvělá je ale i její stájová kolegyně *Smuggler's Run*. Coby anonymní pašerák totiž šílenou rychlostí projíždíte po americkém venkově a distribuujete nezákonné zboží. „Právě tohle je věc, která vyhovuje naturelu Rockstaru," říká Jeromino. „Chtěli jsme udělat něco, co by bylo zábavné a zároveň tak trochu mimo zákon."



Magie volné jízdy - nádhera Smuggler's Run nezná hranic. Je vůbec div, že se jim tam ještě podařilo vložit nějakou hratelnost - po těchto nádherně provedených prostředích bychom vydrželi jezdit celé dny.

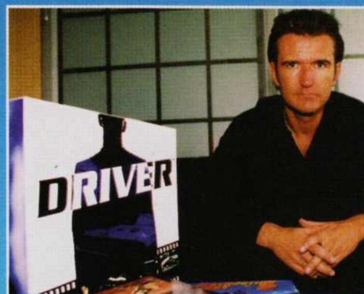
Po vizuální stránce je hra doslova neuvěřitelná, a to do dokončení ještě zbývá několik týdnů. Jinak je to hodně volně laděná záležitost, protože zde nejsou žádné předepsané cesty, jichž byste se museli držet. Budete tak skákat přes kopečky, projíždět řeky, údolí a prodírat se malými městečky na mexické hranici. Pochopitelně můžete jezdit i po silnicích, ale tak jenom přilákáte pozornost policajtů, kteří udělají vše pro to, aby vás zastavili.

Oba tituly by se na trhu měly objevit současně s novou konzolou, tj. 24. listopadu... ■



SOFTWAROVÉ PIRÁTSTVÍ

Zprávy ohledně námořnické hry *Galleon* nejsou ničím novým, leč tato hra byla konečně potvrzena pro PlayStation2. Titul se odehrává na šestici ostrovů a bude obsahovat obchodování, bojůvky mezi loděmi a výraznou roli sehraje rovněž milostný trojúhelník.



KOLA SE TOČÍ DÁL

Příznivci *Drivera* mohou startovat. Reflections, vývojáři prvních Tannerových dobrodružství na PlayStation, totiž pracují na nové hře pro PS2 nazvané *Stuntman*. O detailech se toho zatím příliš neví, ovšem hra je prý inspirována šílenými karamboly, které bývají k vidění v hollywoodských trhácích. Vy budete ovládat jednoho z odvážných kaskadérů a nepochybně budete plánovat, natáčet i provádět ty nejsebevražednější triky, které si lze vůbec představit. Hra by měla být na trhu v létě 2001.

HRA PRO PASAKY

HEJ, OVČÁKU

HERDY GERDY A OVCE

Pokud by člověk soudil výhradně dle *Tomb Raidera* a *Project Even*, pak by si snad mohl říct, že u Core Design umějí dělat jenom akční adventury. Jenže to by byla obrovská mýlka, jak ostatně dokazuje *Herdy Gerdy*, hra, jíž podobnou jste ještě neviděli. Titul je určen pro PS2 a prozatím je hotov pouze z 10 % — *Herdy Gerdy* je trochu jako *Zelda* pro N64, ovšem s jistou příchutí ovčáctví a taky je tu pár hudebních nástrojů. Ale ať vám to vysvětlí sám Chris Long, hlavní programátor titulu.

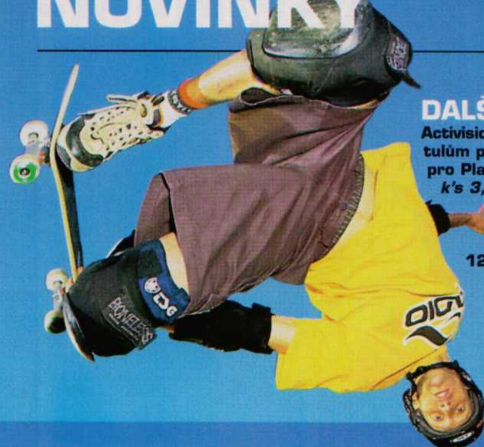
„Tahle hra je taková adventura," začíná Long. „Hratelnost je soustředěna kolem pasení ovcí. Hlavní postavou je mladý pastýř Gerdy, přičemž se vše odehrává na jednom malém ostrově, kde probíhá taková zvláštní soutěž. Společenská struktura ostrova je totiž diametrálně odlišná od té, která existuje ve skutečnosti, a tak probíhá každý rok soutěž o nejlepšího pastýře, kde vítěz získává odvěkou kouzelnou hůlku, jež svému majiteli propůjčuje zvláštní schopnosti. Soutěž rok co rok vyhrává jedna a táž postava - pochopitelně proto, že švindluje. Je to takový pěkný hajzlík. Na začátku hry se jako favorit soutěže jeví Gerdyho táta, jenže těsně před soutěží je očarován. Gerdy se mu vydává na pomoc, leč zjišťuje, že pokud chce tátovi skutečně pomoci, musí se do soutěže přihlásit místo něj."

Houfování tvorů, kteří obývají tento svět, se děje za pomoci hudebních nástrojů, které Gerdy získává od postaviček, jež na své cestě potká.

Long to vysvětluje: "Jeden týpek má třeba kouzelnou flétnu, jiný kouzelný roh. Jak Gerdy postupuje vpřed, s těmito postavami soupeří, poráží je, ovšem z některých si také dělá přátele a učí se používat jejich nástroje. A tak se postupně vybaví - zatímco začínal s holýma rukama, v závěru hry je už náležitě vyzbrojen."

Se svým disneyovským vzhledem a vskutku originální hratelností je *Herdy Gerdy* určitě jednou z her, na které se příští rok budeme těšit. Ostatně s tím magickým rohem. ■





DALŠÍ PRKNA

Activision oznámila přírůstky k plánovaným titulům pro PS2. Po úspěchu prvních dvou verzí pro PlayStation se chystá pro PS2 *Tony Hawk's 3*, dále *Matt Hoffman's Pro BMX*, *Kelly Slater's Pro Surfer* a *Shawn Palmer Pro Boarder Cross*. Celkem tak bude mít Activision připraveno 12 titulů.



PANENSKÉ ÚZEMÍ

Závody jsou závody, ale ne když závodíte ve stylu *Stunt GP*. Nadupaný debut Virgin na PS2 od vás bude požadovat, abyste se promlátili parkovišti, japonskými vodními zahradami a dalšími velice neobvyklými místy k závodění. Navíc si budete moci upravit všech těch 16 aut, která zde máte k dispozici. A dokonce se proslýchá, že by se hra mohla objevit už při evropské premiéře konzoly.

CHYSTÁ SE!

NEJNOVĚJŠÍ DATA PRO PŘÍZNIVCE PS2 VE SPOJENÝCH STÁTECH! EVROPSKÉ TERMÍNY UŽ OPRAVDU BRZY!

S PREMIÉROU

- Tekken Tag Tournament .... (SCEE)
- Ridge Racer V .... (SCEE)
- Fantavision .... (SCEE)
- FIFA 2001 .... (EA)
- Timesplitters .... (Eidos)
- F1 Racing Championship . (Ubi Soft)
- Rayman 2: Revolution .... (Ubi Soft)
- Donald Duck: Quack Attack .... (Ubi Soft)
- Disney's Dinosaur .... (Ubi Soft)



- SSX .... (Electronic Arts)
- Summoner .... (THQ)
- ESPN International Track & Field .... (Konami)
- International Superstar Soccer .... (Konami)
- Smuggler's Run .... (Rockstar)
- Midnight Club .... (Rockstar)
- Kessen .... (Electronic Arts)
- X Squad .... (Electronic Arts)
- Wetrix 2 .... (SCi)
- Wild Wild Racing .... (Rage)

KRÁTCE PO PREMIÉŘE

- F1 2000 .... (SCEE)
- Ready 2 Rumble Round 2 ... (Midway)
- Star Wars: Starfighter .... (LucasArts)
- Fusion GT .... (Crave)
- Silent Scope 2 .... (Konami)
- Street Fighter EX3 .... (Virgin)
- Ninja Gaiden .... (Tecmo)
- The World Is Not Enough .... (Electronic Arts)
- Theme Park World .. (Electronic Arts)
- F1 Championship Season 2000 .... (Electronic Arts)
- Unreal Tournament .... (Infogrames)
- World Destruction League: Thunder Tanks .... (3DO)
- Driving Emotion Type S ...... (Square)
- Swing Away .... (Electronic Arts)
- Evergrace .... (Agetec)
- Armoured Core 2 .... (Agetec)
- Eternal Ring .... (Agetec)
- GT 2000 .... (SCEE)
- Drakan .... (SCEE)
- Dropship .... (SCEE)
- WCW 2000 .... (Electronic Arts)
- Oni .... (Rockstar)
- Moto GP .... (SCEE)
- ESPN X Board Snowboarding .... (Konami)
- Reiselied .... (Konami)

NOVÁ STŘÍLEČKA

OSLNĚNI BUDOUCNOSTÍ

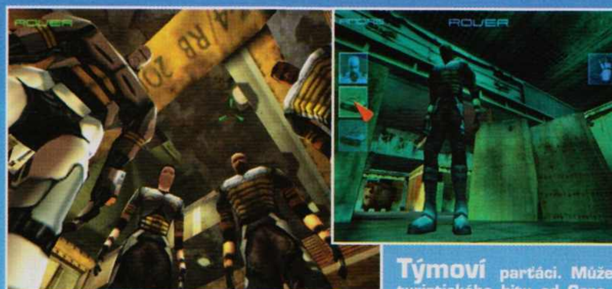
MULTIPLAYEROVÁ STŘÍLEČKA JMÉNEM *PROJECT EDEN*

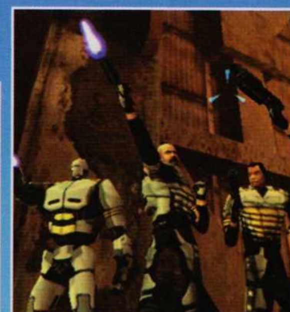
So asi člověk udělá poté, co skončil práci na prvních dvou dílech *Tomb Raidera?* Zbytek nechá te dodělat jinému týmu a sami se vhrnete do něčeho úplně odlišného, ne? Nuže, seznamte se - zde je *Project Eden*. Na PlayStation2 by se měl objevit v příštím roce a je to taková sci-fi střílečka a adventura zároveň, na které poslední dva a půl roku (od té doby, co dali vale Laře) tvrdě makal Gavin Rummery a jeho tým.

„*Project Eden* se odehrává v budoucnosti," říká hlavní koordinátor týmu Rummery. „Děj je umístěn do takového zvláštního města, jež se rozrostlo směrem vzhůru. Všichni chtějí bydlet vysoko nahoře, protože je to tam hezčí, nicméně jak procházíte jednotlivými úrovněmi dolů, je to stále drsnější a drsnější, až narazíte na samotné základy města, jehož budovy mají asi sto pater. Tam dole už žijí jen kriminálníci a nakonec se dostanete i na místo, kde už nikdo neví, co se tam uvnitř skrývá. Jediní lidé, kteří sestupují takhle hluboko, jsou konstruktéři specialisté posilující základy budov, aby bylo možno nahoře přistavovat další a další patra.

„Ovládáte čtyři postavy, což jsou takoví budoucí policajti. Tým začíná na vrcholku města, přičemž na počátku vše vypadá jako běžná rutinní mise. Došlo k nějaké havárii v továrně na maso a lidé, kteří měli závadu vyřešit, byli záhadně uneseni. Policisté jsou vysláni na zdánlivě bezvýznamnou misi, aby věci vyšetřili a záležitost urovnali, avšak jsou vtaženi do něčeho mnohem složitějšího, co je nakonec vede k samotným základům města.

Se sci-fi vzhledem, ovladatelnými roboty, režimem pro několik hráčů (musíte přepínat mezi čtyřmi postavami), perspektivou z první a třetí osoby a plánovaným režimem rozdělené obrazovky pro čtyři hráče („To by mohla být celkem sranda," komentuje to Rummery.) má tým ještě co dělat, chce-li hru uvést na trh počátkem příštího roku. Pokud ale *Project Eden* naplní vše, co slibuje, pak nás čeká skutečný nářez. Více detailů přineseme velmi brzy.





Týmoví partáci. Můžete hrát v roli čtyř protagonistů futuristického hitu od Core. Hra toho slibuje fakt hodně.

MOTORKOVÁ HRA

MOTOMANIACI

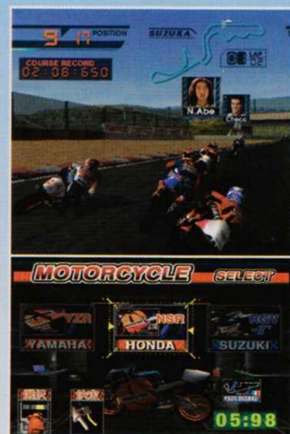
PRÁVĚ BYLA OHLÁŠENA *MOTO GP*. VYJDE SNAD LETOS.

***Moto GP* od Namca, motorkový simulátor, jenž přeskočil z arkád na PS2, by se měl na trhu objevit krátce po evropské premiéře nové konzoly a zatím vypadá zatraceně dobře.**

Menší závody motorek bývají často zastíněny leskem světové série superbiků a snad i proto se *Moto GP* soustředí výhradně na tuto oblast. Máte zde možnost vybrat si mezi kubaturou 125, 250 a 500 ccm, přičemž hra je opravdu našlapaná skvělými motorkami a pyšní se úžasně detailně propracovanými reprodukcemi existujících okruhů.

Jinak na vás čeká kupa nových rysů, které mají prohloubit arkádovou hratelnost. A protože schopnosti PS2 výrazně převyšují ty, které mají hrací automaty, byla kompletně předělána i grafika. Jasně, hra se sice nemůže pyšnit původem jako *Ridge Racer*, ale uvážíme-li, že to po evropské premiéře konzoly bude jeden z vůbec prvních závodních titulů, pak si jistě své publikum najde.

Co se týče oněch zmiňovaných rysů, je zde pět různých herních režimů, kde nejde ani tak o to vyhrát v jednom z nich, jako spíš splnit uložené úkoly. Čeká vás rovněž pěkná řádka velice detailně provedených tratí. Jinak hra běhá mnohem rychleji než všechny ostatní motorkové simulátory, které jsme dosud měli možnost vidět, a vše nasvědčuje tomu, že až se na trhu po onom 24. listopadu objeví, bude stát za to po ní sáhnout.



Bývalá arkádová klasika míří na PS2.



ZÁVODY TRYSKÁČŮ

Vydavatelství Crave oznámilo, že se chystá pro novou konzolu vydat simulátor závodů tryskáčů. Hra by měla být na trhu do Vánoc, což znamená, že jestli se PS2 zpozdí, mohl by to být i premiérový titul. Máte na výběr z osmi tryskáčů a osmi okruhů, přičemž na své cestě za vítězstvím můžete používat deset strategických zbraní. Soutěží se v režimech Single Race, Championship, Grand Prix a Time Attack, přičemž vývojáři titulu slibují skrytá letadla i okruhy, které dokáží odemknout pouze ti nejlepší.



TROCHU STŘELNÉHO PRACHU

3DO potvrdila tři tituly pro PS2: *Army Men Sarge's Heroes 2, Army Men Attack 2* a *World Destruction League: Thundertanks.* Do konce tohoto roku společnost ohlásí ještě další tři projekty. V *Army Men Attack 2* ovládáte vrtulníky-hračky v nekonečném boji mezi Zelenou a Hnědou armádou, kdy jakožto kapitán Blade čelíte zlému generálu Plastrovi, který sbírá obrovské zásoby plastu, aby posílil své vojsko a vyvinul nové zbraně. Hra má 26 zbrusu nových misí odehrávajících se ve více jak deseti lokalitách. Pane Bože.

NOVÁ HRA OD SQUARE

KDYŽ SE Z VRÁTNÝCH STÁVAJÍ HRDINOVÉ

PRVNÍ PS2 HRA OD SQUARE JE *THE BOUNCER*

Square právě oznámila, že její první titul pro PS2 - *The Bouncer* - se v Evropě objeví počátkem příštího roku. Ve hře vystupují tři vyhazovači pracující v baru jménem Fate Bar, což je taková vlhká díra poblíž Mikado Building, kde sídlí zlotřilá společnost Mikado Group.

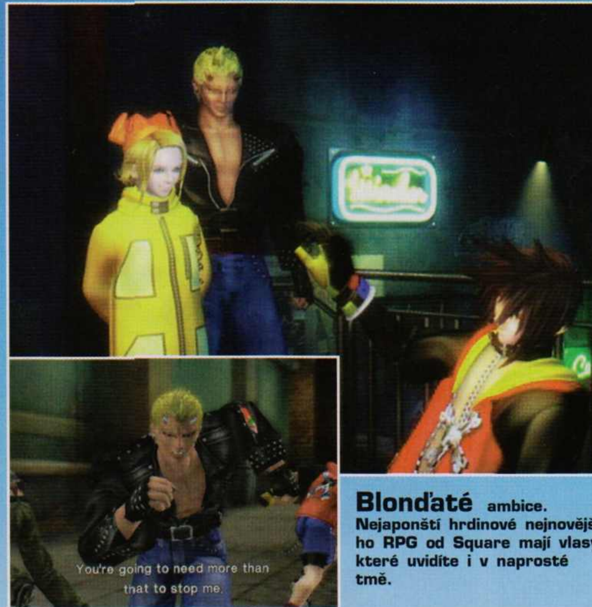
Trio těchto vyhazovačů, Sion, Kou a Volt, se skamarádí s patnáctiletou dívkou jménem Dominique, a to poté, co tato dívka poskytne pomoc Sionovi vylétnuvšímu ze dveří baru. Záhadná dívka se brzy stane maskotem celého podniku, ovšem znenadání je unesena agenty Mikado Group. Naši tři vyhazovači se ji vydávají hledat, přičemž se na své cestě dozvídají o její temné minulosti, stejně jako o praktikách Mikado Group.

Hra je popisována jako akční erpégéčko a bude se dodávat na DVD discích, což jenom ukazuje, jak moc jde Square o filmovou kvalitu.

Bojové prvky hry dostali na starost vývojáři z Dream Factory, což je tým, jenž stál za hrou *Tobal*, tudíž se pařani už teď mohou těšit na akční nářez. Nicméně onen dovětek "RPG" znamená, že budou akční elementy trochu potlačeny, a to na úroveň, jakou známe třeba z řady *Final Fantasy*.

Hra bude pouze pro jednoho hráče, zvažovaná možnost režimu pro více hráčů byla totiž nakonec zavržena. Titul je kompletní z více jak poloviny. ■





Blonďaté ambice. Nejaponštější hrdinové nejnovějšího RPG od Square mají vlasy, které uvidíte i v naprosté tmě.

NOVÁ HUDEBNÍ HRA

NA PS2 MÍŘÍ MUSIC

DOSUD NEPOJMENOVANÝ TŘETÍ DÍL OHLÁŠEN NA ZAČÁTEK ROKU 2001

Třetí díl codemasterského hudebního softwaru byl ohlášen na PS2, ovšem firma dosud nepotvrdila, jak se program bude jmenovat. Jak *Music*, tak *Music 2000* se v Evropě prodávaly velice dobře, ovšem druhého titulu se za mořem chopila MTV a autoři pak zažili neočekávaný úspěch.

Software vyvíjejí u Jester Interactive, což je týž tým, jenž pracoval i na původních titulech. *Music 3* by se na evropském trhu měl objevit počátkem roku 2001.

Codemasters údajně usilují o to přijít s dosud nejpřístupnějším programem, přičemž první snímky ukazují na čistou grafiku a rozhraní v pécéčkovském stylu. Navíc budete mít možnost si čelní panel upravit tak, aby zcela vyhovoval vašim potřebám.

Codemasters rovněž plánují přidat na samplech, hudebních nástrojích i nejrůznějších volbách, takže se rozhodně je na co těšit. ■



Rozhraní vypadá naprosto skvěle a je dokladem toho, že udělat hudební software [illegible]

CHYSTÁ SE!

POKRAČOVÁNÍ...

PRO PŘÍŠTÍ ROK

Dead Or Alive 2: Hardcore....(SCEE)
Gunslinger ....(Activision)
Orphan....(Activision)
Tony Hawk's Pro Skater 3 ....(Activision)
Final Fantasy X....(Square)
Final Fantasy XI ....(Square)
V.I.P. ....(Ubi Soft)
Dark Cloud ....(SCEE)
Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty ....(Konami)
Red....(Konami)
Wipeout Fusion....(SCEE)
Star Wars: Super Bombad Racing ....(LucasArts)
Soul Reaver 2....(Eidos)
Gradius III and IV ....(Konami)
The Bouncer....(Square)
Army Men: Air Attack 2....(3DO)
ASCII Surfing....(Acclaim)
Red Faction ....(THQ)
Spin: Sprint Car Racing ....(SCEE)
Navy Seals....(Jaleco)
Motor Mayhem ....(Infogrames)
Ferrari 360 Challenge....(Acclaim)
MDK Armageddon ....(Interplay)
The Getaway....(SCEE)
Dino Crisis 3....(Capcom)
Mat Hoffman's BMX 2....(Activision)
Tenchu 3....(Activision)
Kelly Slater's Surfing ....(Activision)
Street Lethal....(Activision)
Titanium Angels ....(SCi)
Thunderbirds ....(SCi)
High Heat....(3DO)
No One Lives Forever....(Fox)
Aliens Colonial Marines....(Fox)
Dynasty Warriors 2....(Koei)
Warriors Of Might And Magic...(3DO)
Army Men Sarge's Heroes 2...(3DO)
Shadow Of Memories ....(Konami)
Seven Blades ....(Konami)
Ephemeral ....(Konami)
Hidden And Dangerous 2 ....(Take 2)
This Is Football 2001 ....(SCEE)
Pirates Of Skull Cove ....(Electronic Arts)
Star Trek Online....(Activision)
Resident Evil 4....(Capcom)
Z.O.E.....(Konami)
Golf Paradise ....(T&E Software)
RoboCop....(Titus)
Top Gun ....(Titus)
The Lost ....(Crave)
Star Wars: Obi Wan ....(LucasArts)
Silent Hill 2....(Konami)
Knockout Kings 2001 ....(Electronic Arts)
Project Eden ....(Eidos)
Run Like Hell....(Interplay)
Disney's Dinosaur ....(Ubi Soft)
Carrier....(Jaleco)
F1 World Grand Prix 2000.(Konami)
WCW Mayhem....(EA)
Onimusha: Warlords ....(Capcom)
Age Of Empires II:....(Konami)
Gauntlet: Dark Legacy ....(Midway)
Shadow Of Destiny ....(Konami)
Oddworld: Munch's Oddysee ....(Infogrames)

JMÉNO:
THE MUMMY

POZNAMKA:

KONAMI VDECHLA NOVÝ ŽIVOT DO ŽÁNRU „TOMB" ADVENTUR.

SPECIFIKACE

STYL:	3D akce/adventure
VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE	Rebellion
DATUM VYDÁNÍ:	Listopad

DESIGN POSTAVY:



HOTOVO: 80%







Čekají vás strašliví nepřátelé a ďábelské hádanky. To není milující náruč maminky.

VYSTŘIHNĚTE TO

Filmové licence jsou na světě už nějaký ten pátek, datují se už od arkádových konverzí velkých hitů stříbrného plátna, jakým byly třeba *Hvězdné války*. Nicméně Graeme Williams, produkční šéf britských vývojářů Rebellion, je pevně přesvědčen, že *The Mummy* nabídne úplně něco jiného. Rebellion totiž věnovali obrovskou pozornost tomu, aby její nová 3D akční adventura byla stejně graficky kvalitní jako film. Vedle míst, nepřátel a hlavních protagonistů použili autoři hry i herců, kteří postavičky ve hře namluvili. „Jak kamerovou práci, tak audio efekty jsem použili v plné šíři, abychom náležitě zprostředkovali všechny akční prvky," prohlašuje Williams.

A skutečně - zvukař projektu byl nominován na ocenění BAFTA. Jeho dřívější práce na pécéčkovém titulu *Alien Vs Predator* byla chválena ze všech stran za vytvoření velice intenzivní atmosféry. Graeme nás ujistil, že v případě *The Mummy* by měl být výsledek ještě lepší.

Klíčem ke kinematografickému přístupu jsou stříhané scény. „Ty jsme udělali náležitě rozsáhlé, abychom dosáhli podobného efektu, jaký skýtá filmová verze," tvrdí Williams. Hra bude rovněž obsahovat upoutávku na pokračování filmu nazvané *Mumie se vrací*.

Herní verze hollywoodského trháku *Mumie* se rýsuje do podoby kinematicky laděné adventury, přičemž designem staví na úspěchu *Tomb Raidera*. Hra se doslova hemží ďábelskými nepřáteli a vyvíjí ji tým, který dělal dnes už klasickou pécéčkovou klasiku *Alien Vs Predator*.

Požádali jsme proto Graema Williamse, produkčního šéfa Rebellion, aby nám pověděl o nejlepších rysech hry a záhy nám bylo jasné, jaké je jeho oblíbené téma: „Člověk přece nemůže jen tak zapomenout na ty masožravé skarabey, že ne?" Rovněž se vám ovšem nabídne skvostný pohled na desítky mumií, „od obyčejných otroků až po velekněze," varuje Williams.

Hrajete zde v roli Rickyho O'Connella - tedy kromě bonusového režimu, kde ztvárňujete frajera v černém jménem Ardeth Bay. Vaše úkoly jsou odrazem těch, které můžete vidět ve filmu, přičemž se musíte probojovat třemi dějstvími situovanými v různých místech. Celkem zde najdete 13 úrovní, tři úrovně s bossy a šest arkádových sekcí - to vše ve hře, která je podle Williamse „z 90% akčně orientovaná".

Ohniskem akční sekce je řada pastí, vynalezených lidmi z rasy Imhotepů, jejichž hrobky právě plundrujete. Obzvlášť zlé jsou puzzle prvky, prozradil nám Williams - při tom poukazoval hlavně na sekci obsahující The Plague of Gadflies, kde Rick musí co nejrychleji uniknout z komnaty zamořené zabijáckým hmyzem, tato část je prý nejobtížnější. K úniku si musíte naplánovat cestu ven, přičemž se musíte vyrovnat s ďábelskou řadou otřesů půdy, které scenérii neustále pozměňují.

Srovnání s ostatními tituly odehrávajícími se v dávných hrobkách není podle Williamse úplně tak namístě. „Děj hry vůbec není inspirován *Tomb Raiderem* či *Indiana Jonesem*, jak byste

CITAT: **"Dáte se špatnou chodbou a čeká vás kyselinová sůl nebo**







Skarabeus útočí. Nakonec se objeví i smrtonosní brouci, dobře známí z filmu.



možná čekali," vysvětluje. Je prý dynamičtější a „obdařen silnějším klaustrofobickým pocitem". Skutečnost, že se *The Mummy* odehrává ve zlatém věku hollywoodských trháků, obnáší to, že se u Rebellion zaměřili na to udělat prostředí realističtější a věrohodnější. „Hodně jsme dbali na to, abychom používali pouze ty mechanismy, které byly známé starým Egypťanům," říká Williams a vysvětluje tak svůj záměr kombinovat realistické s fantastickým. Nicméně i tak připouští: „Ano, některé ovládací mechanismy vám mohou připadat důvěrně známé, ale to proto, že je považujeme za nejintuitivnější prostředek, jak postavu řídit."

Je pochopitelně jasné, že realismus bude občas muset ustoupit hratelnosti, a tak v jedné pasáži hry pojedete podzemní částí Nilu na surfovém prkně. Musíte zde sbírat nejrůznější předměty, přičemž je třeba se vyhýbat peřejím, padajícím větvím a dalším překážkám.

Vše nasvědčuje tomu, že nebudou smrt a násilí nikterak vzdálené, protože cestu skrze mumie si budete muset prostřílet zbraněmi, jejichž škála sahá od pistolí až po pušku Lewis. Rovněž vás neminou magické prvky se starodávnými meči a magickými amulety, které je třeba po cestě sbírat a posléze náležitě používat. A pokud se vám skutečně podaří dostat až na samotný konec, může to být pěkně drsné. Odbočíte-li totiž špatným směrem, čeká vás kyselinová sůl nebo potoky rozžhavené lávy. A taky pochopitelně nemůžeme zapomenout na ty skaraby. K obtížnosti hry jistě přispívá i to, že si ji můžete zasejvovat až po nasbírání klíčů, které jsou vždy na konci úrovní.

Celkově však tento příslib hrobek plných dobrodružství znamená, že budeme vývoj hry pozorně sledovat a podrobně vás informovat. ■

Lee Hall







Tvrdě na surfu. A fakt je to drsné - v jedné sekci totiž musí náš hrdina cestovat po podzemní řece. Jinde zase bojuje s mumiemi a proskakuje ohněm.

PROFIL

SPOLEČNOST:	REBELLION
JMÉNO:	Graeme Williams
ZAMĚSTNÁNÍ:	Produkční manažer
ZKUŠENOSTI:	Nejprve pracoval jako studiový manažer u Psygnosis, pak přešel k Rebellion, kde pracoval na titulu *Alien Vs Predator* pro PC.
VLIVY:	Vlivy na hru: Přirozeně hlavně film, ale také *Alien Vs Predator*, *Crash Bandicoot* a – přiznejme si to – i četná dobrodružství slečny Lary.

DALŠÍ INFORMACE

WEB:	www.rebellion.co.uk

potoky rozžhavené lávy."

JMÉNO:

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

POZNÁMKA:

BUZZ SI UTÁHNE SVÉ KOSMICKÉ BOTY A VYRAZÍ KE HVĚZDÁM. POLEŤTE S NÁMI.

SPECIFIKACE	
STYL:	Akční adventure
VYDAVATEL:	Activision
VÝROBCE	Disney/Pixar
DATUM VYDÁNÍ:	Začátek 2001
HOTOVO:	90%





Animaniak! Začněte si zvykat na pohled na stvoření se zářícím chrupem, protože ručně kreslený film *Buzz Lightyear Of Star Command* z Disneyovských dílen už úspěšně zaútočil na Ameriku.

Chudák Buzz. Pamatujete na jistou pasáž z první *Toy Story*, kde přišel o všechny iluze a uvědomil si, že je vlastně jenom hračka a ne žádný vesmírný Ranger? Naštěstí mu Woody neprozradil, že tohohle vesmírného jezdce vyrobili s největší pravděpodobností dětští otroci v nějaké taiwanské továrničce. To by mu úplně zbořilo svět.

Ve hře *Buzz Lightyear Of Star Command* se Buzz naštěstí své úlohy vesmírného tuláka zhostí opět se ctí a s veškerou parádou. Abychom zjistili, jak se to s hrou všechno má, vyzpovídali jsme trochu Toma Heatha z Activision.

„Jako pravý Buzz Lightyear musíte zničit galaxii Zurg, její smrtonosné legie a překazit všechny její nekalé mise." Bude Buzzovi s nelehkým úkolem někdo pomáhat? „Pomáhat vám budou vaši kolegové na Star Command. Buzz musí společně s týmem pronásledovat a porazit všechny hlavní zloduchy z připravovaného televizního seriálu, kteří přebývají na četných planetách, až se pak nakonec musí postavit samotnému Zurgovi." Heath nám pak popsal i některé postavy, které bojují po Buzzově boku: „Je tu Mira, princezna tangeanská. Ta využívá svých psychických schopností, aby se dostala před Buzze a jeho protivníky. A dál se tu setkáte s Boosterem, obrovským až příliš nadšeným sedlákem z planety Jo-Ad." Jak by mohl Buzz s takovou armádou hrdinů neuspět?

Heath nám také prozradil, že to bude hra nacpaná dějem. „Bude tu spousta pasáží, které se odehrávají v docela svižném tempu a ještě více střílení než v předchozí hře *Toy Story*." Buzz tedy bude ozbrojen až po své perfektně vyčištěné zuby? „Ano, Buzz využívá nejnovějších zbraní i dopravních prostředků. Má k dispozici lasery, plazmové zbraně, kulomety, rakety." Postačí říci, že Buzz nebude začínat s obuškem. A co vozidla? „Buzz bude moci používat jetpack, vznášedlo, tryskové kolo, raketu a teleportovací zařízení." Mohou si snad akční dobrodruzi přát víc?

Na celé věci je ale nejzajímavější to, že se můžete s Buzzem vydat kterýmkoliv směrem. Heath to vysvětluje takto: „Hráči si mohou vyzkoušet vlastní vysokorychlostní strategie - mohu tuhle zbraň ještě nějako posílit nebo nasbírat nějaké extra body a použít je na teleport přes jeden sektor? Otvírá se tu celá řada možností, které si řeknou o opakované hraní." Ano, právě po tom jsme toužili - po troše životnosti. *PSM* by prosilo nášup. ■

Al Bickham



Všechno lítá, když si Buzz zkouší nová vozidla pro rychlé přesuny.

PROFIL	
SPOLEČNOST:	Activision
JMÉNO:	Tom Heath
ZAMĚSTNANÍ:	Vrchní producent
HISTORIE:	Heath byl programátorem v Sony, pak na dva a půl roku přešel k EA, aby nyní skončil u Activision.
VLIVY:	Kromě připravovaného televizního seriálu *Buzz Lightyear* byla pro Heatha největší motivací touha vytvořit něco naprosto unikátního.

CITAT: **„Musíte vyhladit galaxii Zurg a překazit její nekalé mise."**

JMÉNO:

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

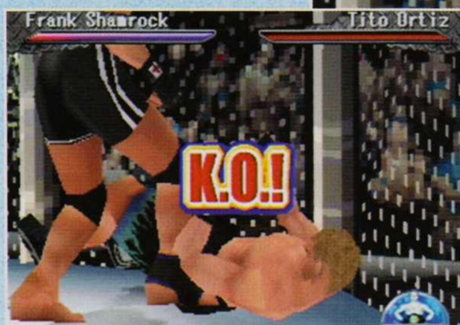
POZNÁMKA:

FACKY A KOPANCE - A DO HLAVY. V KONTAKTNÍM SPORTU S TÍM MUSÍTE POČÍTAT.

SPECIFIKACE	
STYL:	Beat 'em up
VYDAVATEL:	Crave
VÝROBCE	Opus
DATUM VYDÁNÍ:	Prosinec
HOTOVO:	55%







Dokážete kopnout? Ale samozřejmě. Znovu a znovu a znovu a.



Jo! Skuteční zápasníci se svými skutečnými chvaty. Starý dobrý Marco a Chuck (co - kdo?).

Celá Amerika nadšeně sleduje podnik nazvaný Ultimate Fighting Championship, kde se jednotliví borci všemi dostupnými prostředky snaží zasadit ostatním KO. Teď se v první *UFC* videohře, která jako by vzešla ze spojení *Figth Club* a *Enter The Dragon*, můžete do soubojů zapojit i vy.

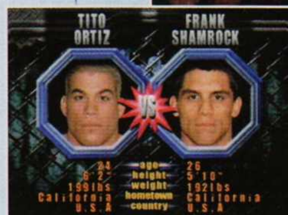
Podle producenta Jeffa Barnharta není *UFC* pouhé násilí. „V režimu Career," řekl nám, „si můžete udělat vlastního bojovníka, zdokonalit ho v sérii zápasů s 29 dalšími borci, kde za každý vyhraný souboj získáváte body dovednosti. Za tyto body si pak můžete nakoupit nové schopnosti a zvýšit si vytrvalost, výdrž, sílu úderů, sílu kopů a také nakoupit nové pohyby." Kromě režimu Career je tu UFC Tournament, Exhibition a Training, kde si můžete zdokonalovat taktiku a naučit se nové pohyby.

Příznivci tohoto krvavého sportu bezesporu ocení zařazení svých oblíbených hvězd. „Prvními třemi borci jsou Tito Ortiz se skvěle zvládnutými pohyby, Kevin Randleman s úžasnou zápasnickou a útočnou silou a Pat Militich se svou neuvěřitelnou rychlostí," říká Barnhart. Najdete tu také rozmanité bojové styly, z nichž si betatesteři z Opusu nejvíce oblíbili ju-jitsu, box a zápas. Co se odolnosti vůči zraněním týče, „závisí vyloženě na zápasníkovi, snažili jsme se to dát do závislosti na výkonech každého borce," ujišťuje nás Barnhart.

Každý zápasník začíná se 30 základními pohyby, ale k nim si můžete přidat 40 speciálních vybraných z jejich skutečného bojového stylu. A jak se tedy vyrovnali se zpracováním všech těch kolizí, ke kterým může kombinací tolika dovedných ukrutností dojít? „Bylo to opravdu obtížné," začíná Barnhart, „jeden z nejtěžších úkolů. Systém detekce kolizí se ale docela povedl a funguje opravdu dobře."

Na rozdíl od *ECW* se akce nikdy nesníží k pouhému surovému kabaretu, nebudete moci soupeřům vypichovat oči ani provádět jiné chvaty, které tento sport zakazuje, nicméně se očekává, že krev poteče i tady. „V krvi se tu zrovna koupat nebudete, ale když už vytryskne, bude to stát za to," říká Barnhart. Váš polygonový hrdina sice bude vtipkovat o odchodu do důchodu, ale cesta k titulu šampiona je opravdu obtížná. „Nejprve musíte v režimu UFC získat stříbrný pás, který pak obhajujete ve 12 po sobě následujících soubojích. Teprve pak získáte zlatý pás," vysvětluje Barnhart. A my abychom začali šetřit na léčebné výlohy. ■

Dan Mayers





PROFIL	
SPOLEČNOST:	Opus
JMÉNO:	Jeff Barnhart
ZAMĚSTNÁNÍ:	Producent
HISTORIE:	Pracoval na spoustě titulů, počínaje *Tony Hawk's* a konče *Galerians*, a také na PC hrách, jako třeba *Descent 3*.
VLIVY:	Hlavním zdrojem inspirace byly podniky UFC, ale tým se poučil i z *Tekkena*, *Tobal No 1* a *Street Fightera*.

CITÁT: **V krvi se zrovna nekoupete, ale když už, stojí to za to.**

FIFA 2001

ARNHEM, NIZOZEMSKO. EA POŘÁDNĚ PROHÁNÍ ŠEST Z NEJUZNÁVANĚJŠÍCH FOTBALISTŮ SVĚTA, ABY *FIFA 2001* BYLA NA SVOU PREMIÉRU ŘÁDNĚ PŘIPRAVENA. A MY JSME MĚLI MOŽNOST POPOVÍDAT SI S AUTORY O TOM, CO NÁS ČEKÁ A NEMINE.

Nůžky. Skvělé technické kousky, jako třeba střela nůžkami (nahoře), lze podat velmi realisticky, neboť při procesu motion capture dochází ke shromažďování dat získaných přímo z lidského modelu.

Člověk by si řekl, že taková scéna je možná snad jenom v reklamě na Nike - holandský záložník Edgar Davids si stáhne stojící míč na pravačku, udělá svou charakteristickou otočku a přihraje Paulu Scholesovi. Scholes, jeden z mála anglických fotbalistů, které po Euru doma média neroznesla na kopytech, si míč zpracuje, přehodí si ho na levačku a posílá jej do běhu útočníkovi Arsenalu a francouzské reprezentace Thierrymu Henrymu - který jej zavěšuje do sítě. Do improvizované hry se ještě přidává španělský internacionál Mendieta z Valencie, náš Pavel Kuka a izraelský obránce Shimon Gershwin - celkově zde tak defiluje fotbalový talent nedocenitelné hodnoty. EA sáhla pro *FIFA 2001* po svém největším kalibru.

Všechno to předvádění, triky a kličky jsou určeny pro systém motion capture, jenž EA zamýšlí implementovat do *FIFA 2001*, a to jak do verzí pro PlayStation1 i PlayStation2. Nejen že bude každý z hráčů na balení hry v příslušném teritoriu, ale





Nový kontrakt: *FIFA* na PS2, to znamená více paměti, a to znamená lepší grafiku.

bude rovněž stát za dlouhou řadou přihrávek, centrů a volejů, které budou posléze k vidění ve finální verzi. Pokud to realismus řady *FIFA* posune alespoň o krok dál, EA se tento nákladný krok rozhodně vyplatí. Vancouverský vývojový tým si získal reputaci jako průkopník motion capture už svou *FIFA Soccer '96*, která navzdory své pomalosti disponovala - co se pohybů hráčů týče - značnou dávkou realismu, jenž se s každou další verzí ještě zvyšoval.

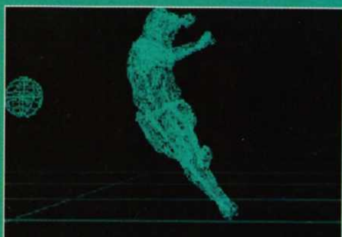
Dnes je pochopitelně využití motion capture naprosto běžnou záležitostí, ovšem když vezmeme v potaz, že jedinou alterna- ▶



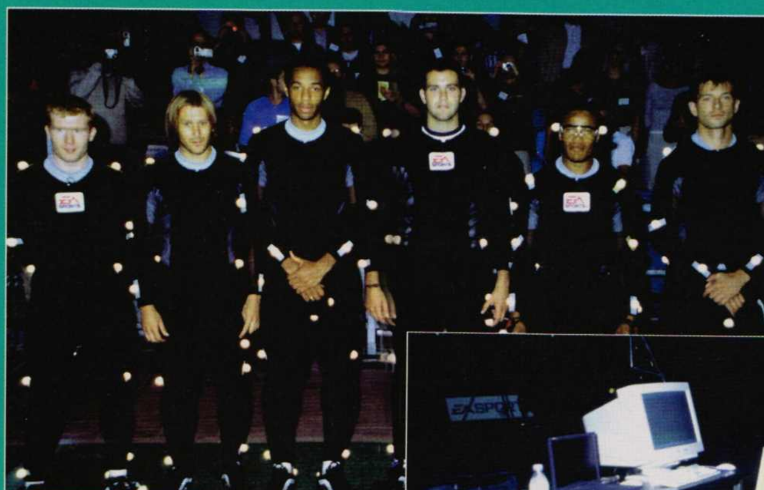


Starý známý: PS1 se loučí s *FIFA*, čemuž přihlíží Davids (hlavní foto).






Animátoři by měli sakra těžkou práci, kdyby chtěli dosáhnout realistického a plynulého pohybu hráčů bez motion capture.







Bomba! Tak takhle ty fešné oblečky vypadají. Jenom doufejme, že časem v tom nebudou hráči běhat i po hřišti!

tivou je ruční kreslení hráčů (čímž vzniká velký prostor pro chyby), pak je tato technika jak časově úsporná, tak velice efektivní a není divu, že po ní sáhla i EA.

Verze pro PlayStation2 bude úplně prvním licencovaným fotbalovým titulem pro evropské majitele PS2 a tým pracující na motion capture si tak bude moci vychutnat unikátní příležitost vyzkoušet si schopnosti nové konzoly a protáhnout ztuhlé údy staré grafiky - přičemž se zároveň protáhnou i hráči.

Pro EA má obrovský význam používat pro motion capture skutečné a slavné hráče. „Vždycky říkám, že Richarda III. může hrát každý," podotýká producent *FIFA* Andy Abramowski, „nicméně když si můžu vybrat, rád se v této roli dívám na Laurence Oliviera." Na náležité chování hvězdných hráčů ve hře dohlíží specialista na motion capture Stefan Van Niekerk.

A takhle nějak to funguje:

Úroveň 1. Paul Scholes, Edgar Davies a kolektiv jsou prohnáni v kruhovém prostoru, po jehož obvodu je rozmístěno deset na světlo citlivých kamer. Hráči na sobě mají různé obleky, přičemž jsou na všech významných kloubech umístěny reflektivní kuličky. Na světlo citlivé kamery neregistrují nic jiného než právě pohyb těchto kuliček, přičemž takto získaná data okamžitě odesílají na připojený počítač. Motion capture pro PS2 verzi *FIFA 2001* používá takových 40 až 50 kuliček, pro PS1 verzi je jejich počet zhruba o deset nižší. „Vzdálenost mezi kamerami je dána tím, co právě natáčíme," prozrazuje Van Niekerk. „Když chceme natočit sprint, volíme dlouhý, obdélníkový prostor, zatímco pro natáčení technických fines používáme kruhové rozestavení." Průměrně jde o prostor velikosti 25x15.

Úroveň 2. Řada propojených počítačů přeloží pohyb světélkujících kuliček do binárního souboru, který si lze přehrávat jako film. Oněch deset kamer je poté nasměrováno do přesného středu hrací plochy, čímž se dosáhne toho, že kdykoli je hráč uvnitř kruhu, lze zobrazit trojrozměrný model pohybujícího se těla. Akce je rovněž nahrána na videokazetu, aby vývojáři mohli změřit dráhu míče, když je nakopnut. Míč jako takový totiž v motion capture snímán není (byť i on je obalen světelně citlivou páskou, takže kamery jej zachytí), a to proto, že není možné přesně odhadnout rotaci z určitého místa.

Úroveň 3. Když jsou data takto uložena, je třeba do počítače zadat, k jaké části těla jaká značka patří. U verze pro PS2 je zvláštní pozornost věnována páteři. „Na zádech každého hráče teď máme čtyři značky," vysvětluje Van Niekerk. „Většina pohybu vzchází od pasu, protože v hrudníku se přece jen už neohýbáme. V minulých hrách *FIFA* hráči působili trochu ztuhlým dojmem, protože se nemohli pohybovat stejně plynule jako opravdoví fotbalisté. Toto by mělo celý problém vyřešit."

Úroveň 4. Jednotlivé značky jsou teď přiřazeny k základní kostře na počítači, jejíž pohyb je posléze dokola přehráván, aby se odstranily všechny případné problémy, například chybičky v animaci či dojem, že údy jak-

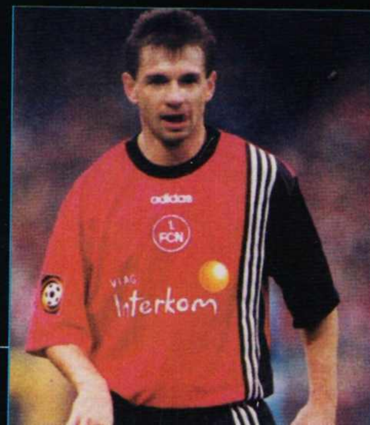
"Verze pro PlayStation2 bude úplně prvním licencovaným fotbalovým titulem pro evropské majitele PS2"

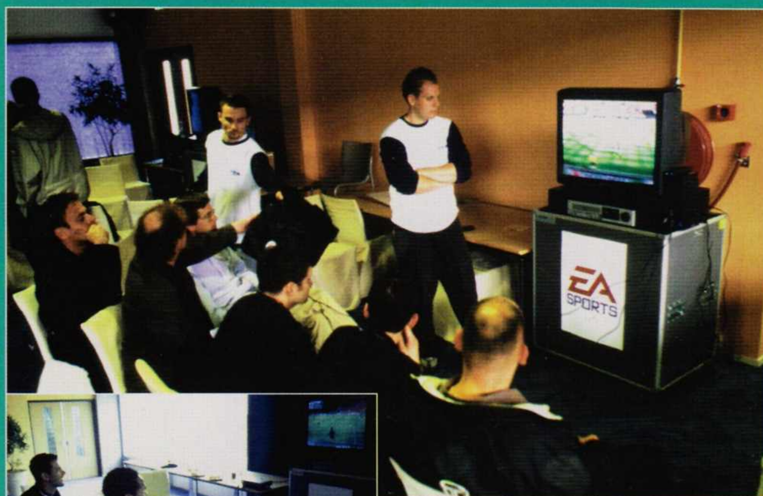
PAVEL KUKA

Na ME2000 sice odehrál všehovšudy 25 minut, ale jeho pozitivní vliv na tým je zřejmý. Ve svých 32 letech je nejzkušenějším hráčem reprezentace, za kterou odehrál přes 80 zápasů a vstřelil 26 branek. Jeho kariéra kanonýra začala v pražské Slávii, pak pokračoval do 1. FC Kaiseslauternu a Německu zůstal věrný dodnes, kdy kope za VfB Stuttgart. V roce 1984 byl vyhlášen hráčem roku v České republice. V přestávce mezi nahrávkami Scholesovi a Davidsovi nám ve slušivém oblečku s reflektivními míčky odpověděl na pár otázek.

Jak jste se k natáčení motion capture dostal, co jste od něj očekával a jak se tato představa lišila od skutečnosti?
Prostřednictvím společnosti International Sport Management jsem se jako reprezentant ČR a účastník ME 2000 zúčastnil natáčení této hry. Překvapilo mne neuvěřitelně reálné grafické zobrazení našich pohybů. Myslím, že to je vynikající hra, která dokáže velmi pravdivě napodobit skutečný fotbal.

Akce se zúčastnila řada kvalitních hráčů, jaký unikátní aspekt právě vaší fotbalové hry chtěla EA zaznamenat? Jak probíhala spolupráce s ostatními hvězdami?
U mé osoby šlo hlavně o natáčení útočných akcí, jako např. střelba, vedení míče a v nevedlejší roli také natáčení





„Vypadá to dobře." Relaxující Thierry Henry (vlevo) si právě říká, že s ovladačem v ruce je ten fotbal mnohem menší dřina.

si nejsou připojené k tělu. Nicméně tyto úpravy jsou drženy na minimální úrovni, to aby zůstal zachován realismus pohybu. „Někdy, například u střely nůžkami, trochu upravíme výšku, ale jinak se snažíme nechat věci tak, jak jsou," říká Van Niekerk. „Vždycky bude třeba přijít s nějakými menšími úpravami, avšak právě pracujeme na nové technice, jež by měla eliminovat nutnost těchto zásahů."

Úroveň 5. Bude-li pohyb kostry v pořádku, bude k ní připojeno základní tělo fotbalisty. Hráči tak dostanou zaoblenější tvar, leč jejich těla stále ještě postrádají detail. *FIFA 2001* bude plná hráčů rozdílných výšek a postav a například pro malé hráče bude použito dat Mendiety, zatímco pro vysoké se využijí data nafilmovaná s Henrym nebo Pavlem Kukou. Animace svalnatého hráče je poté přilepena ke kostře tak, že se klíčové značky (ony reflexivní kuličky, které měly hráči na sobě) připojí k relevantním částem výsledného těla.

Úroveň 6. Když je tělo takto hotovo, přichází okamžik přidat doplňující estetické prvky. Hráči nafilmovaní pomocí techniky motion capture budou mít realistické tváře, zatímco u zbytku přijde ke slovu odhad. Pak bude použito identifikačního softwaru, který k jednotlivým tvářím připojí ty nejjemnější detaily.

Úroveň 7. Nakonec si osmičlenný tým vezme týden na to, aby získaná data transformoval do hráčů, které pak uvidíme běhat ve *FIFA*. „To je obrovsky náročný úkol," přiznává Van Niekerk. „Motion capture nám umožňuje zobrazit fotbal v jeho spontánnosti, a jelikož PS2 má o tolik víc paměti na uložení grafiky a animací, pevně věřím, že verze pro novou konzolu bude mnohem plynulejší a inteligentnější."

"Identifikační software k jednotlivým tvářím připojí ty nejjemnější detaily."









Protiútok: jasně, je to labutí píseň na šedé krabičce, ale i letos je tu něco nového: konkrétně protiútoky.

FIFA 2001 NA PS1

Nejlepším aspektem letošního vydání *FIFA* pro PlayStation1 je bezpochyby možnost okamžitě reagovat na zákroky soupeře. Tak si třeba představte Vláďu Šmicra, jak se řítí na bránu a v tom přijde obranný skluz od Frank De Boera. Kdyby byl náš útočník dostatečně hbitý (a on většinou je), mohl by se skluzu briskně vyhnout a dál pokračovat v postupu na bránu. No a přesně tohle vám *FIFA 2001* umožňuje, stačí stisknout v pravý čas to správné tlačítko.

A protože onou skutečnou podstatou *FIFA*, její krví a duší je režim pro dva hráče, stojí za to poznamenat, že obě strany mají přístup ke stejné sadě pohybů, fintiček a zákroků.

„Tato strategie umožňující reagovat na soupeřovy zákroky nepochybně prohloubí i hratelnost režimu pro jednoho hráče," říká producent *FIFA* Andy Abramowski. „Bude jenom na hráči, aby se v okamžiku rozhodl, jaká taktika mu vynese úspěch a jak se nejlépe probije k soupeřově brance."

Na zde zahrnutých zákrocích se podíleli všichni hráči, kteří byli využiti pro motion capture. Vedle Henryho a Davidse zde bránÍ Shimon Gershwin, jemuž Abramowski předpovídá velkou budoucnost: „Už brzy o něm hodně uslyšíte a bude zářit v některé z předních evropských ligových soutěží."

Pochopitelně skvělé na téhle věci je to, že konečně uvidíme, jak málo stačí, aby se Pavel Kuka vyhnul obráncům a s míčem na noze pronikl do šestnáctky.

vnějších sportovních aspektů, jako je vyjádření radosti nebo zklamání. Za každým hvězdným jménem se skrývá úplně normální člověk, proto každé takové setkání přináší spoustu legrace, problémem ovšem zůstává překonávání jazykové bariéry.

Hovořili jste s Edgarem Davidsem o vzájemném utkání na EURO 2000? Jak se vy, popř. on, díváte na poslední minuty zápasu z odstupu?



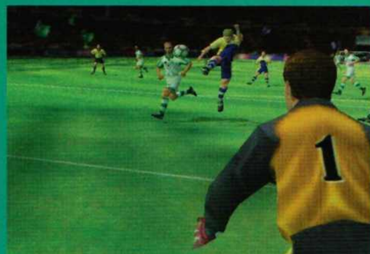
Myslím, že jsme se tomuto tématu oba dva vědomě vyhýbali. Asi jediný, s kým by se dalo o těchto sporných momentech diskutovat, je rozhodčí Collina a ten se natáčení díkybohu nezúčastnil.

Na EURO 2000 jsme skončili v základní skupině - sledoval jste další zápasy? Kdo byl vaším favoritem a jak se vám líbila hra v závěrečných utkáních?

Mým favoritem v závěrečných zápasech byli Italové, ale nakonec je, stejně jako nás, v závěru šampionátu opustilo štěstí.

Těší vás více góly v klubu nebo na mezinárodní úrovni? Na jaké své vstřelené branky nejraději vzpomínáte?

Každý gól je velmi důležitý a přináší obrovskou radost. Nejraději vzpomínám na góly ze začátku mé kariéry a samozřejmě na všechny mé reprezentační branky. ▶















Střela! Bestsellerová řada pro PS1 přichází na konzolu nové generace, vybavena úžasnou grafikou, leč se starou hratelností, jež zůstala nedotčena.

ÚPLNĚ NOVÁ MÍČOVÁ HRA

EA SE DO TOHO POŘÁDNĚ OBULA - PŘICHÁZÍ PRVNÍ EVROPSKÝ FOTBÁLEK PRO PS2.

Pro EA je verze *FIFA 2001* pro PlayStation2 přelomem v už nesmrtelné sérii *FIFA*. Na trhu by se hra měla objevit v listopadu, tedy ve stejné době, kdy Sony chystá evropskou premiéru nové konzoly, přičemž EA utratila celé jmění, aby ze své častokrát kritizované čutané udělala světového šampiona hodného toho jména. Jako základní stavební materiál byla použita japonská verze *FIFA World Championship*, ovšem namísto přímé konverze nepříliš povedeného titulu pro NTSC se autoři rozhodli pro úplně novou verzi, jež je střižena na míru evropskému vkusu.

„Hodně jsme koketovali s *FIFA World Championship*, koneckonců byla tahle hra v Japonsku velmi úspěšná," přiznává producent Andy Abramowski. „Jsme šťastni za to, co jsme se na tomto titulu naučili, a získali jsme tak zřetelnou výhodu oproti všem ostatním sportovním hrám, poněvadž *FIFA 2001* je vlastně PS2 titul druhé generace."

Na verzi *FIFA 2001* pro PlayStation2 se pracuje už přes rok, a co se týče estetického dojmu z celé série, představuje tento titul obrovský krok vpřed. Abramowski je členem *FIFA* týmu od roku 1996 a sehrál ústřední roli v tom, aby se ve hře objevili hráči nafilmovaní přes motion capture. Pro verzi *2001* však před svůj tým postavil mnohem těžší úkol.

„Cílem, který si *FIFA 2001* klade, je to, aby hráči skutečně cítili akci na trávníku, a to prostřednictvím síly této hry," říká Abramowski. „Je to všechno o tom pokusit se udělat reálné hráče i prostředí a na tomto základě pak vybudovat neuvěřitelný fotbalový zážitek."

„PS2 nám umožní postavit mnohem realističtější grafiku a také budeme moci přijít s ambientnějším zvukem - prostě vzhled a dojem, který nebylo na PlayStation1 možné zachytit. Proto teď doufáme, že se nám podaří udělat živou iluzi," pokračuje. „Nejde nám ale pouze o to, aby se hráč do hry ponořil, nýbrž i o to vdechnout fotbalistům život. Právě oni jsou totiž samotným jádrem hry, a tak chceme, aby působili náležitě realisticky." Z toho důvodu jsou ve *FIFA 2001* útočníci i tvůrci hry v záloze mnohem detailněji propracovaní než jejich 32-bitové protějšky: mají obličejovou animaci, těla jsou detailně vykreslená (včetně pohybu zápěstí, kotníků a rukou), licencovaní hráči mají dresy se svým sponzorem, a dokonce ani vlasy na jejich hlavě nejsou statické!

„Lidi přitahuje, že je jednoduchá a lze ji téměř okamžitě pochopit."

Trochu obav nicméně vzbuzuje skutečnost, že hratelnost *2001* stojí na stejných principech, které tolik omezovaly minulé tituly *FIFA*. Abramowski si ovšem nic takového nepřipouští: „Za hratelností si stojíme. Ukázala se jako velice populární a lidi přitahuje, že je jednoduchá a lze ji téměř okamžitě pochopit. Proč to dělat těžší?"

„Teď zde máme méně synchronizovaného pohybu a hráči se pohybují po trávníku různě rychle. Pokud mají na noze míč, běží rychleji, zatímco ti vzadu šetří energii a přesouvají se do výhodných pozic. To je významná změna, protože jde o další krok k tomu, aby hráči nepřipomínali nějaké roboty, nýbrž skutečné fotbalisty."

Ještě je příliš brzy na to vynášet nějaké soudy, ale už teď lze říct, že *FIFA 2001* přidává k celé sérii několik velice zajímavých prvků. Analogová tlačítka na ovladači například umožňují volit různou sílu střely a rovněž získáváte kontrolu nad rychlostí, kterou se hráč pohybuje. Shrnutí hry necháme na Abramowském: „Ve hře jsou nové stadiony, 17 evropských lig s plným hráčským obsazením, více než 16 národních týmů a pochopitelně i nové zlepšení hratelnosti, které se od *FIFA* rok od roku očekává." Sezona startuje v listopadu.

Jací hráči byli vaším vzorem, když jste s fotbalem začínal?
Jako malý kluk jsem nevynechal žádný zápas v Edenu a prakticky všichni hráči Slavie pro nás byli velkými fotbalovými hvězdami. Pro mne byli asi největšími vzory Z. Hotový a Karel Jarolím, s tím jsem měl to štěstí si na závěr jeho dlouhé kariéry dokonce zahrát i v jednom mužstvu.

Myslíte si, že se ve svém věku fotbal stále „učíte" a zdokonalujete se v něm? Jaké ambice ve své fotbalové kariéře ještě máte, čeho vlastně chcete ještě dosáhnout?
Každý se postupem času nejen ve sportu, ale i v běžném životě zlepšuje, a to nejen díky pravidelným tréninkům, ale i sbíráním fotbalových a životních zkušeností. V mém věku jsou cíle mé kariéry velmi jednoduché: hrát fotbal tak dlouho a dobře, jak to jen zdraví dovolí.

Pavel Kuka a PlayStation, jak to jde dohromady? Jak hodnotíte fotbalové hry na PlayStation a jejich realističnost?
Když dáme za Pavel Kuka do závorky „junior" tak výborně, já bohužel odcházím často poražen. I když se hry neustále zdokonalují a vypadají stále reálněji, dával bych raději přednost opravdovému sportu, ať už kopané či hokeji. Počítačové hry beru jako dobrou zábavu při špatném počasí. ■

Vydavatel: SCEE
Výrobce: Studio 33
Počet hráčů: 1 až 4
Datum vydání: Podzim

Formula One 2000

OFICIÁLNÍ *F1* SEM, *F1 CHAMPIONSHIP* TAM. CO SE STALO S PŮVODNÍ SLAVNOU HROU *FORMULA ONE*? NIC, PRÁVĚ SE VRACÍ.



Zrcátko, signál. mapka vám ukazuje, že vás čeká šikana. Pokud jste zdatný řidič, nezablokují se vám brzdy jako Eddiemu (vpravo), nýbrž proklouznete šikanou těsně kolem obrubníku.



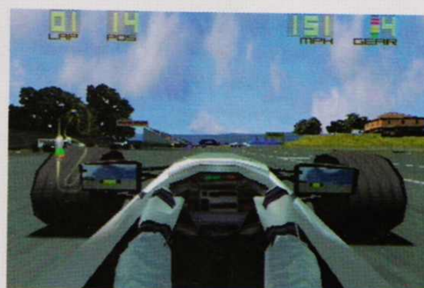
V roce 1998 vše nasvědčovalo tomu, že to mají příznivci *Formula One* spočítané. Nový vývojářský tým Visual Sciences dokázal pohřbít psygnosisovskou *Formula One '97* a nahradit ji rachotinou jménem *F1 '98* - tedy pokračováním, jenž bylo ve skutečnosti horší než původní hra vytvořená o nějaké dva roky dříve. Člověk doslova slyšel Luboše Pecháčka, jak křičí „Panebože, ne!" - špatná grafika a nepovedené ovládání, to byly hlavní znaky téhle hry.

O rok později se úkolu chopil nový konstruktér - Studio 33. Autoři začali tvrdě pracovat jak na modelech slavných aut, tak na jednotlivých okruzích, aby sérii dostali zpět na stupně vítězů. Výsledkem byla značně vylepšená *Formula One '99* (*PSM* 8/10). Teď byla představena *Formula One 2000,* se kterou Studio 33 pomýšlí znovu na korunu playstationového šampiona.

Formula One 2000 je postavena tak, aby získala zpět zklamaná srdce arkádových příznivců, notně pobouřených osekaným režimem Quick Race ve verzi '99, a zároveň aby dobře vyváženým režimem Grand Prix oslovila simulátorové nadšence. V preview verzi hry ještě nebyla arkádová volba zahrnuta, takže vám nemůžeme nic říct o originálním bonusovém systému, jímž jste odměňováni za vyhrané závody. Oproti tomu režim Grand Prix žádnou záhadu neskrývá - je zde všech 17 okruhů ze sezony 2000, které si můžete projet buď jednotlivě, nebo jako součást šampionátu, a to jakožto člen jednoho z týmů (všechny odpovídají skutečnosti, stejně jako jména pilotů). Jistě stojí za to se zmínit, že modely tratí byly kompletně předělány a vypadají velice přitažlivě. Na rozdíl od předchozích verzí je každý okruh skládán z odlišných barev, takže se liší na první pohled. A tak je brazilský Interlagos lemován svěží zelení, zatímco okruh v Monte Carlu se buď nese ve znamení nevýrazné plechové šedi, anebo naopak jasné námořní modři a bílé. Stejně důležité je i to, že každý z okruhů vyžaduje odlišný přístup, takže zatímco třeba v belgickém Spa získáte agresivní jízdou po hraně trati, podobný styl jízdy se vám šeredně vymstí na okruzích, jako je kupříkladu maďarský Hungaroring, a vy skončíte v oblaku zvířeného prachu a vytrhaných drnů trávy.

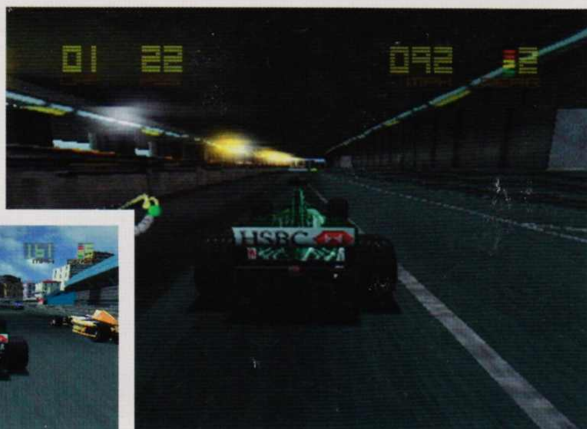
Nejvýznamnější oblastí, v níž u '99 došlo k pokroku, je řidičova inteligence a nastavení režimu pro více hráčů. Namísto toho, aby se vás ostatní hráči snažili jednoduše vytlačit z trati, se teď

„Namísto toho, aby se vás soupeři snažili vytlačit, řadí se ke straně anebo se pokoušejí udržet stopu."





Boční zrcátko. Míra detailu je jenom jedním příkladem skvělé grafiky.



Tunel. Monaco, duchovní chrám všech pravých fanoušků F1. Světla v tunelu a skvělá scenérie činí z jízdy po okruhu jednu radost, a to navzdory zatraceně ostrým zatáčkám.





řadí k jedné straně trati anebo se pokoušejí udržet stopu, a to v závislosti na vaší rychlosti nebo agresivitě. To znamená, že v roli takového Schumachera nebo Hakinena je relativně snadné dostat se přes nějaké pomalé vozy vzadu, ovšem pokud se při výjezdu z boxů budete chtít vmáčknout před Jeana Alesiho, můžete si čumák odepsat rovnou. Pokud vás láká jízda proti lidským protivníkům, pak *Formula One 2000* nabízí dvě alternativy - buď si to můžete až se třemi dalšími piloty rozdat na okruhu, který budete mít celý pro sebe, anebo můžete volit režim rozdělené obrazovky, kde jezdíte proti kompletnímu startovnímu poli hvězd F1 (tedy konečně pořádný režim pro dva hráče!).

K tomu si připočtěte všechna nová pravidla ze sezony 2000 (pokud chcete trochu ostřejší zábavu, můžete je v klidu vypnout), plně upravitelný startovní rošt, poněkud méně maniakální komentář Murraye Walkera (teď jej brzdí Martin Bundle) a taky kvíz, který vás zabaví, zatímco se hra nahrává. Výsledkem je hra, jež je natolik sexy, že by klidně mohla být zavěšena do rámě Eddieho Irvina. ■

Pete Wilton





Stisknout tlačítko. Tak co, kdo se bude smát naposled - balík, nebo protřelí rutinéři?



PLUSY

- F1 až na samou dřeň
- Skutečný režim pro dva hráče
- Skvělý vzhled a ovládání

MINUSY

- Arkádový režim stále tajemstvím
- Menu obrazovka nic moc
- Indianapolis je celkem nuda

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

I v tomto raném stádiu lze konstatovat, že Studio 33 oživilo něco z originálního kouzla původní *Formula One*. Obtížnost je příjemně vyvážená a díky arkádovému režimu, by měli být spokojeni jak milovníci simulátorů, tak arkádoví pařani.

Vydavatel: Titus
Výrobce: Polygon
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Listopad

Incredible Crisis

JDETE SI TAK PO ULICI, KDYŽ VTOM PŘED VÁS PŘEDSTOUPÍ MLADÁ ATRAKTIVNÍ ŽENA A UDĚLÁ SE PŘÍMO PŘED VÁMI. KRIZE?



Ambulance, ruské kolo, supermarket. **Celkem neobvyklé prostředí pro videohru, možná vás napadne, ale *Incredible Crisis* to všechno dokáže podat jaksi přirozeně.**

Na pláních kolem Tokia se v těchto dnech hromadí stále víc a víc bizarností. Ne že by to bylo něco špatného, vždyť kde bychom byli bez titulů jako *Um Jammer Lammy, Vib Ribbon* či *Bishi Bashi Special*? Nelze totiž popřít, že tyhle hry notně obohatily naše životy.

Nejnovější zkouška naší tolerance k bizarním hrám se jmenuje *Incredible Crisis.* Ačkoliv je to v zásadě puzzle hra, mísí v sobě nejrůznější styly a žánry. Ocitáte se v roli typické japonské rodinky, kterou sužuje řada skutečně neuvěřitelných krizových momentů. Jednotlivé krize se hrají jako jakési minihry, propojené přes FMV sekvence s potížemi sužujícími naši rodinku.

Vezměme si například hlavu rodiny Tanea. Jeho běžný život začíná každé ráno lekcí tance v kanceláři (minihra ve stylu *Dance Dance Revolution*). Vše běží zdánlivě klidně a nevzrušivě, leč než se nadějete, jste vystaveni nelítostnému pronásledování, uvězněni v rozbitém výtahu, nějací šílení medici do vás pouštějí proud, pak jste vyhozeni z jedoucího auta a vrženi do náruče neuvěřitelně atraktivní ženy. To poslední vůbec nemusí znít jako nějaké neštěstí, ovšem zcela jistě to náležitě prověří vaše herní schopnosti. Tato žena odvleče Tanea k ruskému kolu na masáž. Musíte

Ocitáte se v roli typické japonské rodinky, kterou sužuje řada krizí.

najít její citlivá místa a masírovat ji tak, jak jen dovedete. Sice na vlastní oči nevidíte výsledek svého snažení, ale můžete se orientovat podle toho, co říká (takové ty něžnůstky jako 'ty starej prasáku' a tak dál, no, znáte to).

Minihry - sahající od závodních her až po snowboardingový simulátor - jsou sice nápadité, ale jednoduché. Všechny jsou uloženy ve videoknihovně a lze k nim získat přístup v jakémkoliv bodě, přičemž mezi nimi najdete některé, které si jistě budete chtít zopakovat. Hlavní problém s verzí, kterou jsme hráli my, spočíval v absenci režimu pro dva hráče, což znamená, že vaši kámoši se na tuhle bizarnost mohou tak akorát koukat.

Incredible Crisis asi nebude nějakou super hvězdou ani nevytyčí nový žánr, ovšem co se týče puzzle her, je příjemné mít něco úplně jiného než další klonovanou *Bust-A-Move.*

Catherine Channon

TĚŠTE SE NA...

JEDNODUCHOST VERSUS SLOŽITOST



Tady musíte uniknout bankovní loupeži, a to za pomoci bezpečnostních kamer, které vám ukazují, kdy je vzduch čistý. Zní to celkem snadno, ale sami zjistíte, že úhybná strategie není žádná hračka.



PLUSY
- Originální minihry
- Hra se snadno pochopí i hraje
- Orgasmické zvukové efekty

MINUSY
- Chybí režim pro dva hráče
- Životnost není nijak dlouhá
- Hra se trochu opakuje

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Hra má velkou hodnotu jako novinka, ale - jak by jistě řekla vaše maminka - vše nové se časem okouká. Bude proto zajímavé sledovat, zda se konečné verzi podaří najít tu správnou cestu mezi nadšením a otravností.

SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel: Electronic Arts
Výrobce: Black Ops
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Vánoce
Formát: PlayStation1

Text: Steve Owen **Foto:** Piers Hanmer

ČEKALI JSME VÁS, PANE BONDE

KRÁSNÉ ŽENY, TECHNOLOGICKÉ VYMOŽENOSTI A MEGALOMÁNIE. NE, TO NENÍ POPIS NAŠÍ REDAKCE, TATO SLOVA PATŘÍ NÁVRATU PANA BONDA NA PS1, A TO POD KRYCÍM JMÉNEM *THE WORLD IS NOT ENOUGH.*

Není nic lepšího než James Bond. A všichni, kdo si myslí něco jiného, jsou zatraceně na omylu. Bez diskusí. A to samé platí i pro videohry. Například vůbec není náhoda, že je jedna z nejlepších her všech dob *Goldeneye* lepší než její volné pokračování. Ptáte se proč? No přece proto, že v té první je Bond. Každý z nás se ve skrytu duše touží stát Bondem. Dokonce i holky.

Inu a ze všech těchto důvodů se mi jakožto majiteli PlayStation s těžkým srdcem přiznává, že jediný pokus naší šedé krabičky o bondovskou tematiku - *Tomorrow Never Dies* - byl sakra nepovedený.

A tak se dostáváme k *The World Is Not Enough*. I zde se hra až skoro opičí ▶



Těžce vyzbrojený gangster, nebo pošťák? Nic neriskujte a našijte mu to do zad.









A tady je ten dobře naladěný týpek se sympatickou bradkou. Ostatně vy byste taky byli dobře naladěni, kdybyste byli producenty hry *The World Is Not Enough.* Nuže, Albert Penello.

▶ po filmu a i teď na ní pracoval vývojářský tým Black Ops. Nicméně podle slov vydavatele Electronic Arts teď autorský tým dostal mnohem více času, aby hru vyladil k dokonalosti.

„I nám je jasné, že *Tomorrow Never Dies* rozhodně nebyla brilantní hra," eufemisticky říká Albert Penello, jenž *The World Is Not Enough* pro PlayStation1 produkuje, „nicméně máme-li být k Black Ops féroví, čas je hodně tlačil." A po pravdě řečeno, kvůli sdílení licence s MGM neměla EA dostatek prostředků, aby mohla efektivně prosadit svou vizi, jak by hra měla vypadat. Pro *The World Is Not Enough* EA získala od MGM a bondovského producenta Danjaq plnou licenci, což jí zaručuje mnohem větší tvůrčí svobodu.

Nejvýznamnějším rozdílem mezi těmito dvěma hrami je posun z perspektivy třetí osoby do první. Tentokrát opravdu cítíte, že jste skutečně Bond a nejenom jeho dokumentarista s kamerou. To *vy* odděláváte hajzly, *vy* zneškodňujete bomby a *vy* se zde budete miliskovat s krásnými ženami (to poslední neberte tak úplně doslova).

The World Is Not Enough dává Bondovi přirozeně i jeho nezbytnou sbírku těžkých zbraní. Zatímco nejoblíbenější Bondovou zbraní byla vždy Walther PPK, ▶







Bond je jako vždy vybaven technologickými zázraky, a stejně tak se ani zde nezbavil svého sklonu zabíjet východoevropany. V jeho roli se člověk cítí stále pohodlněji.

Cítíte, že jste Bond. To vy odděláváte hajzly, vy zneškodňujete bomby, vy se zde budete miliskovat s krásnými ženami.

A TAK SE ZNOVU SETKÁVÁME

The World Is Not Enough **těsně kopíruje jistý film zvaný, pokud jste to ještě neuhodli, *Jeden svět nestačí*. Každá úroveň hry má svůj základ v nějaké scéně z filmu, ovšem v mnoha případech je děj natažen a rozšířen, aby hra nabyla na rozmanitosti. Licence poskytuje EA celkem dostatek tvůrčí svobody, a pokud pan Bond zrovna nedojde k názoru, že se mu dámy ve druhé úrovni vůbec nezamlouvají, dostali vývojáři od Black Ops volnou ruku, aby si postavy i scény z filmu upravili podle svých vlastních představ, a stejnou podporu mají i všechny nápady, které povedou k originálnější hratelnosti.**

V pravém stylu á la *Goldeneye* uvádí každou misi M. Teprve pak dostanete svou výzbroj a výstroj. Nakonec přichází komentář slečny Moneypenny, té staré hnusné rachejtle. K tomu si přidejte trochu video stopáže z filmu a není divu, že se po chvilce budete cítit jako Pierce Brosnan.

První úroveň, nazvaná Courier, se odehrává ve španělské bance a stejně jako druhá, King's Ransom, odehrávající se v ústředí MI6, zobrazuje předtitulkové scény z filmu.



Cold Reception by měla být naprostá bomba, protože se odehrává na sněhu (tu jsme však dosud neměli možnost vidět), Russian Roulette zase zachycuje okamžik, kdy se Bond opětovně setkává se Zukovskym. Night Watch se odehrává ve vile Elektra King, kde musíte nasadit všechny své špionské schopnosti, abyste nalezli hledané informace a neprobudili přitom spící majitelku vily.



V Masquerade Bond předstírá, že je jedním z Renardových pochopů přebývajících v silu, poté následuje Flashpoint, kde se představí rozkošná, byť trochu prkenná doktorka Christmase Jonesová.





City of Walkways je onou úrovní, již EA už nějaký čas ukazuje a která se odehrává v Zukovského kaviárovém skladišti. Bond musí sestřelit dva vrtulníky vybavené obrovskými cirkulárkami (viz článeček Cesta dolů).



V Turncoat drží Elektra M jako rukojmí, ve Fallen Angel jde Bond po francouzské kočce se znetvořenýma ušima. A nakonec se dostáváme k Meltdown, kde - pokud to tedy se záchranou světa myslíte vážně - musíte zlikvidovat jednoho velkého protivníka a zastavit jadernou bombu, v ideálním případě v okamžiku, kdy do výbuchu zbývá pouhá jedna sekunda.





JÍZDA SE SLEČNOU MONEYPENNY

Teď necháme na chvíli stranou filmové licence, poněvadž Bond je fenomén sám o sobě. Licenčně hladová EA získala svolení vytvořit si vlastní bondovský příběh, což nakonec vedlo ke vzniku hry předběžně nazvané *007 Racing*. My bychom vřele doporučovali jiné jméno, poněvadž dosud všichni, s nimiž jsme mluvili, si pod tímto názvem představili nějaký kart-racingový titul ve stylu *Crash Team Racing*, v němž se bude Bond s hlavou jako balon prohánět v malinkatém lotusu.

Naštěstí je *007 Racing* spíše něčím mezi *Need For Speed*, *Spy Hunter* a *Vigilante 8*. Ostatně autorem hry je Eutechnyx, tedy softwarová firma, jež stojí i za celou řadou *Need For Speed*.

„Tuhle hru jsme chtěli dělat už delší dobu," říká producent a odborník na Bonda Peter Royea. „Nechceme, aby si lidi mysleli, že jsme ji udělali jenom proto, že jsme prostě dostali licenci. Konkrétně o ní přemýšlím už pět let, přičemž jsem čekal, až EA obdrží svolení k realizaci."

A tak se *007 Racing* stane vůbec první bondovskou hrou, jež nebude mít žádný vztah ke konkrétní filmové předloze. Royea tak bude moci přijít s vlastním příběhem - že by se nechal inspirovat *Driverem* od Reflections? Jak se dá čekat, v horkém křesle se opět ocitne Bond, který bude znovu bojovat proti člověku ohrožujícímu celý svět. Tím tentokrát bude holandský byznysmen vyhrožující, že otráví svět skrze výfukové systémy u aut.

„Účelem je udržet Bonda za volantem," říká Royea, „nicméně jednotlivé mise jsou i nadále vzájemně propojeny tak, aby tvořily jeden příběh. V něm vás čekají různé akce, od pronásledování, přes ujíždění až po tajné sledování."

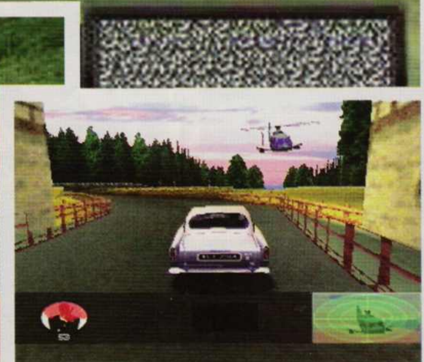
Ve svém srdci je ale *007 Racing* pořád čistě akční záležitost. EA je ohledně detailů až nesnesitelně rezervovaná, ovšem i tak lze čekat, že se ve hře objeví mnohé z aut viděných v oněch 19 filmech, tedy například Aston Martin DB5, BMW Z3 a super svižný Lotus Elise. Každá kára bude mít nějaké zbraně a technologické vymoženosti, třeba střely Stinger pro sestřelování vrtulníků nebo kulomety zabudované ve světlometech pro demolici anonymních kapot. Některé z těchto věcí jsou chytře uvedené do děje až v samotném průběhu hry, leč na rozdíl od filmů možná nebude vždy zřejmé, jak konkrétně vám mohou pomoct. Naštěstí je zde R (nový technik tajné služby, jenž nahradil Q) - ten je vždy po ruce a během misí vám pomůže.

Ačkoli *Need For Speed* nabývá čím dál víc rysů skutečného simulátoru, *007 Racing* nám příliš realistická nepřišla (tedy ne že by filmové bondovky byly). Měli jsme možnost vyzkoušet si čtyři úrovně, jejichž hlavními ingrediencemi povětšinou byly obrovská rychlost, spousta ostrých zatáček, hodně karambolů s ostatními auťáky a rovněž i stovky zločinců, které bylo třeba zlikvidovat. A pokud to dějová linie nějak nezamotá, mohlo by to fungovat celkem slušně. Je přirozené, že vzhled hry do jisté míry ovlivnily známé honičky z bondovských filmů, a můžeme jenom doufat, že se nám v nějakém bodě hry nabídne možnost skočit s autem přes řeku a přitom se otočit o 360°, jako tomu bylo ve filmu *Muž se zlatou pistolí*. Ale i tak zůstává otevřený verdikt, zda *007 Racing* - hra by se na trhu měla objevit v listopadu - bude Gold Finger nebo jenom krátký flirt se slečnou Moneypenny.













Hra slibuje spoustu aut, která si jakožto Bond budete moci zařídit. My se zaměříme na jeho slavného Aston Martina z *Goldfinger*.

CESTA DOLŮ

Běhat si takhle po chodbách a likvidovat gangstery, to je všechno moc hezké, leč v životě špiona se přihodí situace, kdy je třeba pustit se do skutečné práce.

V úrovni nazvané City Of Walkways například Bonda pronásledují helikoptéry, z nichž srší kulky a navíc jsou vybavené obřími cirkulárkami. Navíc i tady musíte po cestě likvidovat gangstery, ale hlavně je třeba najít jistou hračku od R.

Ta možná vypadá jako obyčejná videokamera, ovšem věřte nám, že tuhle byste tuze rádi namířili na nenáviděného šéfa. Je to totiž ve skutečnosti minomet, a pokud umíte s takovými věcmi dobře mířit, z pilota toho vrtulníku bude za chvíli topinka.















Tihle malí **šikovní hajzlíci dokonce uskočí, když po nich vypálíte. Svině.**

▶ teď se jí pod diktátem marketingových dohod v pozadí stala Wolfram P2K. Když však zrovna nejde o přesnost, nýbrž o to zasypat nepřítele sprškou kulek, je P2K odložena stranou a místo ní vytažena Meyer Tactical Machine Pistol. Pokud chcete větší přesnost, pak je zde po ruce Koffler & Stock KS5, a co se týče průraznosti, má Bond k dispozici kanón jménem Munitions Belgique PS100. Ve hře je rovněž několik zbraní, které ve filmu k vidění nebyly, například granáty, plynové bomby či minomet (viz rámeček Cesta dolů).

Jednou z podmínek udělení danjaqovské licence byla klauzule, že hra bude mít nulovou toleranci vůči zabíjení nevinných. Pokud nejsou ozbrojeni a vy je sejmete, je celá úroveň v háji. Naštěstí je zde R (mladší kámoš Q, kterého ve filmu hraje John Cleese - což je zajímavě načasované s ohledem na tragickou smrt Desmonda Llewelyna při autonehodě) a ten vám často pomůže. Na pomoc si můžete vzít i mobilní telefon, který umí velmi efektivně rozdávat omračující šoky.

Z velké části je příčinou celého tohoto nadšení kolem *The World Is Not Enough* fantastický vzhled grafiky. „Na PlayStation1 lepší grafický engine nenajdete," hrdě prohlašuje Penello a určitě nepřehání. Black Ops zcela zásadně předělali engine z *Tomorrow Never Dies*, přičemž *The World Is Not Enough* získal grafickou prostornost a akčně nabité záběry zblízka. „Díky CD formátu PlayStation1 jsme do hry mohli vložit hodně textur ve vysokém rozlišení," vysvětluje Penello, „a každá postava tak vypadá mnohem detailněji než v první verzi, stejně tak je jednotlivé objekty vidět na delší vzdálenost. Máme zde dokonce jednu úroveň, kde se můžete dívat nahoru po točitém schodišti - použili jsme na to zakřivené povrchy a myslím, že ve hře pro PS1 už graficky prostě dál jít nejde." Designéři jednotlivých úrovní byli vybaveni počítadlem framů, takže mohli do grafiky cpát detaily, dokud nenaplnili stanovený limit.

Velký podíl má na fantastickém vzhledu hry motion capture herců (Jasně, nikdo menší než Keanu Reeves! Teda počkat, sor-

Vypadá to naprosto fantasticky, úrovně, které jsme hráli, šlapou dobře a pořádně nahánějí strach.

NEVIDĚLI JSME SE UŽ NĚKDE?

Postavy z *The World Is Not Enough* připomínají obsazení nějakého hollywoodského trháku. Ne, fakt.

JAMES BOND
Elegantní, vzdělaný, šarmantní, těšící se obrovskému úspěchu u žen. Ale dost o mně, tenhle týpek to sakra umí s pistolí, autem či technikou. A taky nosí skvělé motýlky.

MISS MONEYPENNY
Rozkošná Moneypenny pracuje jako "sekretářka" u M. Když ji hrál chlap, objevilo se spousta fám a dohadů. Teď je jich ještě víc.

R
Poté, co Q odešel na penzi, dostal výbuchy, magnetické a vyhledávací technologie na starosti R. Právě si koupil papouška. Nic moc.

ELEKTRA KING
„Mně žádný muž neodolá," tvrdí Elektra, přičemž nad většinou z nich ohrnuje nos. Na ní samotné je ale cosi slizkého. Jako by tady něco chybělo.



CHRISTMAS JONES
Doktorka Jonesová budí po většinu hry dojem, že Bonda nenávidí, ale nakonec s ním stejně skončí v posteli. Jejím oblíbeným filmem je *Wild Things*.



RENARD
Krade jaderné zbraně, vyhazuje do vzduchu potrubí, unesl Elektru, tyranizuje lidi v Edinburghu a pracuje jako policajt na skotské vysočině.



M
Ačkoli byla kdysi Right Royal Queen of England, teď byla M degradována a dosazena do čela MI6. V její kanceláři je trochu průvan.



DÍVKA S DOUTNÍKEM
Kdyby Monica Lewinská vypadala jako tahle kočka, pak by člověk tomu Clintonovi odpustil. Jenže nevypadá. Cigar Girl bohužel vydrží pouhé první dvě mise. Škoda.



VALENTIN ZUKOVSKY
Roztomilý ruský medvěd Valentin byl v *Goldeneye* lotr, ale tentokrát Bondovi pomůže. Sežral všechen štrúdl.



ry, dvojník zaskakující za Keanu Reevese v některých scénách *Matrixu*.) Každý z nich má na svém těle několik zásahových bodů, takže pokud někoho střelíte třeba do nohy, buď se odbelhá pryč, nebo skácí k zemi. Když trefíte ruku, zasažený se za ni s bolestivou grimasou chytí, když mu to našijete do hlavy, je vesměs konečná.

Dalším zajímavým aspektem téhle stříléčky v první osobě je inteligence postav, které se snažíte přelstít. „Vojáci, kteří po vás jdou, jsou teď mnohem inteligentnější," říká Penello. „Vzájemně komunikují, volají se na pomoc a taky se dokážou v prostoru hry dobře schovávat."

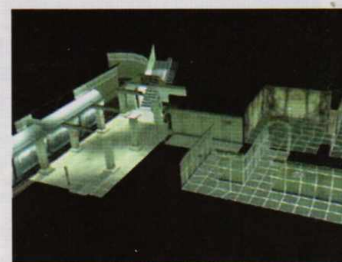
Nemůže tedy být nejmenších pochyb o tom, že *The World Is Not Enough* vypadá naprosto úžasně a i oněch několik úrovní, které jsme měli možnost vyzkoušet na vlastní oči, byť byly zatím trochu hrubé, působily dobrým a hrůzu nahánějícím dojmem. A tak v tomto bezpochyby největším hitu nadcházejících Vánoc asi nejcitelněji chybí režim pro více hráčů. Zdá se totiž, že při vysoké detailnosti grafického enginu by PlayStation ani režim rozdělené obrazovky nezvládla. „Jasně, mohli jsme se pokusit o hru pro více hráčů," připouští Penello, „ale měli jsme obavy z toho, že by tím výrazně utrpěl režim pro jednoho hráče. A tak jsme se zaměřili na vylepšení grafického enginu, přičemž s výsledkem jsme nadmíru spokojeni."

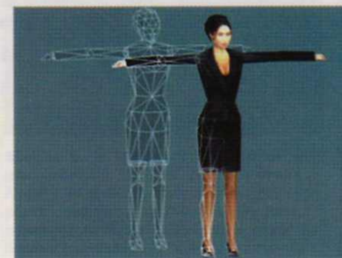
A my máme za to, že spokojeni budete i vy, pročež se důkladně připravte na to, abyste o Vánocích ze všech Bondových nepřátel nadělali fašírku. ■





Pamatujte, i tihle gangsteři mají těhotnou manželku, někteří možná i děti. Ale rodiče určitě. Navíc dělají pouze svou práci. A přesto je musíte zabít.





Abychom vám dokázali, že playstationová verze *The World Is Not Enough* není dílem žádných kouzel, zde máte možnost vidět, jak probíhá pečlivý proces budování postav a úrovní podle jejich filmových předloh.

Hra obsahuje několik zbraní, které ve filmu vůbec nebyly.



V přehluboké džungli se zlověstně plíží dinosaurus. A vy ho máte zastavit. No to je tedy bomba!







Bratříčci z džungle. Při průzkumu vojenských objektů a postupu hustým podrostem bude vaším nejlepším kámošem mapa.

LESY UŽ NEJSOU, CO BÝVALY - DNES MOHOU BÝT PEKELNĚ NEBEZPEČNÉ.



Dino Crisis 2

“Hra je plná skvělých detailů, které z ní činí velice chytrý

FAKTA

VYDAVATEL:	Virgin
VÝROBCE:	Capcom
V PRODEJI:	Září
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

D*ino Crisis* je jedna taková velká halda protikladů. Něco jako ty vtípky typu “mám pro tebe jednu dobrou a jednu špatnou zprávu”. Inu, například tou dobrou zprávou je to, že hra bohatě naplňuje kritéria druhého dílu, a to tím, že má všeho víc - tedy hlavně dinosaurů. Na druhé straně špatnou zprávou je to, že *Dino Crisis 2* už není nesena pod pevným křídlem capcomovského survival hororu. Namísto toho tvůrce hry Shinji Mikame předešel kritice, že nejzazší hranice tohoto žánru už dosáhla řada *Resident Evil* a původní *Dino Crisis*. A tak pan Mikame vytvořil hru, která je silněji akčně orientovaná (ve své jednoduchosti dokonce velmi blízko arkádám), leč stále obsahuje mnoho prvků, díky kterým byla původní verze natolik zábavná. Další dobrou zprávou je to, že je titul odvážným krokem, ne jen bezpečným a předpověditelným navázáním na osvědčený postup. A že to šlape dobře.

Klíčové rozdíly oproti původnímu titulu jsou zřejmé od samého počátku a právě na samém začátku hry přijde velká zkouška příznivců žánru survival horor - buďto se na hru s nadšením vrhnou, nebo se zhnuseni odvrátí, a to proto, že tenhle titul začíná úplně jinak. *Dino Crisis* měl přímočarý příběh, byť skvěle režírovaný. Oproti tomu je druhý díl svým obsahem více epizodický. Hra je rozsekána do takových malých fresek, přičemž se v každé z nich odvíjí scénář prostřednictvím podúrovní sestávajících zhruba z pěti míst. Vždy, když daná místa prozkoumáte a na scénu se vyřítí nějaký ten obligátní dinosaurus, přichází na řadu obrazovkový skóre systém, kdy získáváte bonusy za každou sejmutou obludu. Toto skóre se vám na konci každého pětiobrazovkového segmentu sečte a několik dalších bonusů získáte za to, že sekci projdete bez škrábnutí. Další body lze získat za sejmutí více dinosaurů jednou kulkou.

Jasně, tohle by šlo úplně s klidem označit za příklon k plytkému střílení, jenže tenhle na první pohled laciný systém fakt funguje, a to tak, že tvoří nedílnou součást vašeho postupu hrou. V *Dino Crisis 2* totiž nezískáváte zbraně tím, že budete postupně nacházet nejrůznější klíče, karty ke dveřím a podobné věci, nýbrž si je můžete koupit - tedy pokud máte dostatek prachů. Po celé hře jsou rozsety banky, které fungují jednak jako save pointy a jednak jako obchody se zbraněmi a municí, díky čemuž se Capcom mohl obejít bez inventářových obrazovek a s tím spojeným žonglováním s předměty.



Krása tohoto systému spočívá v tom, že hráči mohou likvidovat desítky nechutných velocoraptorů či pleiosaurů a tak se dobrat k minometům a plamenometům, nebo se na to můžou zpočátku vykašlat a těžkou artilerii si pořídit až později během hry. Ovšem uvážíme-li, že se v průběhu hry setkáváte se stále většími a drsnějšími ještěry, je dobré najít nějakou vyváženou cestu, protože k likvidaci těch velkých oblud potřebujete speciální



To je nádhera, co? Grafika *Dino Crisis 2* je výrazným pokrokem oproti původní hře.







V proudu lávy. Při pronásledování nejkrvavějších ještěrek, co kdy chodily po této zemi, se pořádně zapotíte.



a zábavný titul."

zbraně, ba co víc, některé z nich jsou speciálně určené na určité konkrétní druhy ještěrů. Za poznámku ještě stojí to, že se v tomto druhém dílu uplatnilo několik nápadů dobře známých z minulých titulů Capcomu.

Co se týče puzzles, i zde hrají nadále prim dveřní karty. Stříhané scény se svými úsměvnými konverzačními intermezzy i nadále vzbuzují úšklebky a ve hře nebudete postrádat ani ty nekonečné animace s dveřmi. Zachován byl i rotační ovládací systém, který je zde naprosto kompletní, včetně otoček o 180° a se šikovným systémem automatického zaměřování. Velká část *Dino Crisis 2* se odehrává v neprostupné houšti deštného pralesa a na jeho mýtinkách a právě ony přispívají k tomu, že hra naplňuje intence svého autora a působí bezprostředním dojmem - jednoduchý, leč efektivní ovládací systém je dokonale vyvážený, aby se šlo vypořádat s útokem až tří dinosaurů najednou. Jo, jenomže ti dinosauři...

Další skvělou věcí, spojenou s otevřeným lesním prostorem a důrazem na akční stránku, je to, že Capcom u *Dino Crisis 2* kompletně předělal grafiku. Dva hlavní hrdinové, Regina a Dylan, jsou teď znatelně větší a detailněji propracovaní než ostatní postavy tohoto žánru z capcomovské dílny, navíc při chůzi, běhu i boji působí jejich animace naprosto plynulým a realistickým dojmem. A plným právem jsou v samém centru dění dinosauři. Jedním z největších zklamání původní verze byla nepříliš velká rozmanitost dinosauřích útoků. Jasně, ty potvory vypadaly naprosto famózně, jenže ve srovnání s nevyzpytatelnými útoky plazů ve spielbergovském *Ztraceném světě* byl způsob, jímž napadaly své lidské oběti přece jen omezený. A právě tohle už neplatí.

Dinosauři se v *Dino Crisis 2* ohlašují občasným zašustěním keře či škrábáním v dálce, ale jsou stejně chytří jako ti, kteří rozsápali nebohého Boba Pecka v *Jurském parku*. Tak například se zmiňme o tom, že teď útočí zásadně ve trojicích a velice neočekávaně - doslova máte pocit, že se vynořili z ničeho nic. Raptoři postupují zeširoka a snaží se hráče dostat do obklíčení, přičemž stejnou měrou vychytralosti a lstivosti se vyznačují po celou hru. Triceratop útočí v okamžiku, kdy má pocit, že jsou ohrožena jeho mláďata, plesiosauři vládnou mořským vlnám a pterodaktylové zase brázdí vzduch. Ale bezpochyby největší hvězdou večera je obrovitý gargantosaurus, který se objevuje v úvodní sekvenci hry a plní podobnou úlohu jako potvora Nemesis v *Resident Evil 3*. Celkově tak prostor *Dino Crisis 2* obývá 12 druhů, přičemž lidé od Capcomu vysvětlují tak vysoký počet spletitým herním scénářem.

Časově se hra odehrává téměř bezprostředně po prvním dílu, kdy se jistý vojenský přidělenec rozhodl - hodně nemoudře - pokračovat v nešťastných pokusech doktora Kirka a vyšlechtit prehistorického zabijáka. A jak to v takovýchto případech vždycky bývá, věci se jaksi zamotaly a pak pořádně po- ▸

JAK... NEJLÉPE VYUŽÍT BONUSŮ



Dino Crisis 2 se zbavila omezujícího systému zbraní, jímž se vyznačovala její předchůdkyně. Místo toho teď hráči dostávají za každého zabitého dinosaura peníze na ruku, přičemž za obzvláště povedený zásah získáváte bonus. A tak už nemusíte čekat na samotný konec hry, abyste se mohli zmocnit těch tolik toužených plamenometů a granátometů. Co se týče prstu na spoušti, platí tu jedno základní pravidlo: nezmatkujte. Vždy, když opustíte jednu obrazovku nebo se změní úhel kamery, resetuje se počet přítomných dinosaurů. Vždy útočí ve skupinkách po třech, přičemž dobře načasovaná střela zblízka dokáže sejmout i dva najednou. Získaný bonus se ukazuje na horním okraji obrazovky.



Až budete mít kapsy plné prachů, pohlédněte se po nějakém automatu u zdi. Pak zvolte volbu Shop a utrácejte za to, co se vám nabízí. K dostání je rovněž extra výstroj a samozřejmě i munice.



Stojí za to poznamenat, že jisté zbraně jsou určené k likvidaci určitých druhů. Například pterodaktyly snadno sejmete plamenometem, zatímco bazuky jsou naprosto nezbytné k likvidaci potvor žijících v jeskynních. Plameny se rovněž skvěle hodí k ničení nepřátelské flóry.







Až zlikvidujete tuhle vytáhlou obludu a její kamarády svými ručními zbraněmi, budete mít další dva měsíce k obědu hadí paštičku.







Trochu zelené. Znáte to z televize, to aby se ještě vyšponovalo napětí.

"Jistý vojenský přidělenec se rozhodl pokračovat v pokusech

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Adventura s brilantní zápletkou a pořádnou zásobou šoků.

dělaly, takže se všemi svými experimenty se vědecká základna rázem ocitla v křídové době, obklopena hustou džunglí. Regina, stavějící na svých zkušenostech nabytých v *Dino Crisis*, teď společně s pistolníkem Dylanem a armádou vojáků putuje zpět v čase, aby zachránila ty, kteří ještě přežili, a přivedla je zpět do současnosti. Výsledná cesta pak znamená - stejně jako se Ripleyová vrátila do domova svých nepřátel v *Aliens* - že Reginu čeká v druhém díle pěkný dinosauří nářez. CGI intro sekvence nám hned zkraje ukazuje armádní tábor rozsekaný šíleným gigantosaurem a na pohled je zde ještě několik dalších potvor - Mikame nikterak neskrývá svůj obdiv k filmům, a tak zde najdeme vizuální výpůjčky takřka ze všeho, od *Predátora* a *Čety* až po (logicky) *Jurský park*.

Umístění děje do doby křídové je rovněž vynikající prostředek, jak udržet hráče trvale v napětí. Hra je rozdělena na několik míst situovaných do částí rozmetaného vědeckého komplexu a část děje probíhá pochopitelně i v okolní džungli. Stejně jako v původní verzi, ani zde se nedostanete do dalších částí komplexu dříve, než najdete náležité klíče. Jak hra postupně odhaluje svá tajemství, ukazuje se, že co se týče zápletky a napětí, je *Dino Crisis 2* víc než zdatným konkurentem svých stájových druhů. Napětí zde stoupá postupně a stejně pozvolna se rozšiřuje i počet míst a podher, jež jsou zasazeny do CGI scén.

Za zvláštní pozornost jistě stojí scény odehrávající se pod vodou, kdy si Dylan na sebe bere zvláštní potápěčský úbor, aby prozkoumal zatopenou část základny (něco jako Kursk, že?). Nejenom že se díky tomu počet dinosauřích druhů rozšiřuje o další vodní zástupce, nýbrž realisticky ztvárněná voda, společně s možností výskoku, vyvolává v člověku pocit, že najednou hrajete úplně jinou hru. A totéž lze říci o prvních podhrách, které do celé záležitosti vnášejí extra momenty napětí a hrůzy. Například v jedné z nich se Regina pokouší džípem uniknout rozběsněnému triceratopovi, zatímco hráč ovládá postavu Dylana, jenž pronásledující potvoru zasypává jednou raketou za druhou. Jasně, je to jen taková sranda, ale podobně jako hodně věcí v *Dino Crisis 2*, i tohle je risk, který se prostě vyplatil.



Nakonec tak lze s klidem říct, že dobré nové prvky v *Dino Crisis 2* hravě převážily ty špatné. Hra potěší spoustou promakaných detailů, které sice postřehnete až po delším hraní, nicméně právě ony přispívají k tomu, že je tahle hra tak chytrá a zábavná. Například kamery jsou umístěné tak, aby v hráči neustále vyvolávaly pocit, že je pronásledován. Tak tomu samozřejmě není, přispívá to ovšem k napětí. I herní svět je dobře propracován, dinosaury se to kolem jen hemží, lezou pod mosty, po horizontu a velice sugestivně hráči ukazují bující ještěří svět. A stejně tak se skutečně nádherně podařilo zvládnout úvod do nových oblastí.

Z těch špatných zpráv je hlavní ta, že kvůli přesunu důrazu na akční aspekt se hra občas stává





Poté, co se v první hře objevili ti nejméně děsiví dinosauři, autoři pořádně zapracovali na faktoru strachu.





Pták noh. I když je tahle potvora velká jako řadový domek, našeho hrdinu zastihla nepřipraveného.

dr. Kirka vyšlechtit prehistorického zabijáka."

hodně sveřepou. Tak třeba snadno lze dopředu uhodnout, že s každou změnou úhlu kamery se odněkud vyřítí tři dinosauři; dále ovládací systém postrádá nezbytnou preciznost na to, aby se šlo řítícímu se nebezpečí dostatečně rychle vyhnout. Ale i tak zasluhují Shinji Mikame a Capcom za tento odvážný krok potlesk na otevřené scéně. *Dino Crisis 2* není zcela jistě dokonalá hra, ovšem hluboko ve svém jádru to je hratelný a zábavný titul, který se nad svou vrozeně jednoduchou přirozenost povznáší bohatstvím nápadů a famózními scénami.

Dino Crisis 2 tak sice neukazuje žánru survival horor další cestu vpřed, nicméně hra je to mnohem přístupnější než její předchůdce, aniž by o ní šlo říci, že obětuje obsah na oltář nějaké jednoduché hratelnosti. Takže nakonec vskutku dobré zprávy. ■

Steve Merrett



Skákající ještěrky! Tyhle hbité obludy útočí ze vzduchu - přece se nebudou obtěžovat po schodech!

JAK... TÍM PROLÉTNOUT



Dino Crisis 2 klade důraz spíš na akční prvky než na puzzle, a tak nahrazuje klíče z původní hry jinými prostředky.



Například k otevření elektronických zámků není vždy zapotřebí té správné karty. Obě postavy jsou vybaveny hlavními a vedlejšími zbraněmi. Regina má jako druhotnou volbu obvykle elektrický nůž, který se dobře hodí k likvidaci elektronických zámků. Dylan má oproti tomu pořádnou mačetu. Tu oceníte, až si budete muset prosekávat cestu porostem, jenž často pokrývá přístup ke dveřím a ostatní klíčová místa. A taky je dobrá na vyřízení hmyzu vysávajícího vám energii.



Stejná struktura platí i pro větší věci. Nemůžete se dostat přes velký šutrák? Na co nějaké hádanky! Prostě si kupte bazuku a odpalte ho.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Rozmanitá, hlavní hvězdou jsou dinosauři.	9
■ HRATELNOST:	Přesun k arkádovému pojetí funguje překvapivě dobře.	8
■ ŽIVOTNOST:	Hra je až neuvěřitelně těžká, i když někdy se trochu opakuje.	8

■ CELKOVĚ
Odvážný krok do arkádového teritoria. Jsou zde všechny prvky, díky nimž dosáhl žánr survival hororu takové popularity, navíc bezprostřednost akčních bojovek zřetelně dodává hře na rychlosti.

8 Z DESETI

Při provádění složitějších kousků zdvihněte ruce a získáte více bodů.











Danger! Tohle varování vás upozorňuje, že je před vámi drsný seskok. Pro bezpečné přistání zmáčkněte ⊗.

TAK CO? ZASE DO ULIC?



Tony Hawk's Pro Skater 2

"Skejťáci teď po každém pádu zakoušejí místo pouhého válení

FAKTA

VYDAVATEL:	**Activision**
VÝROBCE:	**Neversoft**
DATUM VYDÁNÍ:	**Září**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**3 a více**
POČET HRÁČŮ:	**1 až 2**
ANGLIČTINA:	**Nepotřebná**

Pravidla jsou jasná. Pokračování jsou prostě a jednoduše od toho, aby vydělávala. Jistěže dostanete sérii nových tras, sem tam i možná nějakou novou postavu, ale všechno ostatní zůstává stejné. Tak to bylo, je a i bude. Problém je v tom, že to nikdo nevysvětlil těm dobrým lidičkám v Neversoft a ti se zbláznili a udělali *Tony Hawk's 2*.

Na první pohled se nic moc nezměnilo. V celé své slávě se objeví tytéž ulice, školy a skejťácké parky plné ramp, překážek a různých objektů. Pak ale spatříte nové animace zranění. Tony a jeho kumpáni po každém pádu zakoušejí, místo pouhého válení sudů, bolestný balet - slabiny se trhají, čela narážejí o beton, ramenní klouby opouštějí své jamky a to vše doprovázejí pohádkové proudy krve.

Když se vám podaří neopustit prkno, zjistíte, že když zrychlíte, objeví se démonická úroveň, kde balancujete na předních kolečkách - důležité je, že můžete díky speciálnímu ovládání spojovat triky a vytvářet tak vskutku obří komba. Pomyslíte si, to zas není taková bomba. Začněte ale prozkoumávat nové trasy a úzkoprsé pochybnosti brzy vyprchají. Vyšší úrovně všech sektorů vypadají, že jsou položeny příliš vysoko, než abyste se k nim dostali, a rampy jako by nabízely více vzrušení, než kolik se vám ho z nich podaří vydolovat. Že by s *Tony Hawk's 2* nebylo něco v pořádku? Jsou tu snad nějaké nedostatky? Pravda je mnohem zlověstnější.

Všechen ten zájem, všechna ta privilegia - bylo jen otázkou času, kdy se Tony rozprodá. *TH2* je, abyste věděli, o penězích. Vydělejte si je vyřešením úkolů, vyhrajte je v závodech nebo si je prostě ve formě 20-ti a 50-ti dolarových bankovek pochytejte ve vzduchu a můžete si za ně pořídit nové parádičky, zvýšené schopnosti a nové trasy. Největší šok ale způsobí asi schopnosti. Ani sám Hawkster není dokonalý, a pokud s ním chcete všechno vyhrát, musíte pěkně cálovat za zdokonalení doskoků, airbone a triků. Nebo si můžete vybrat nějakého všestranného borce ze staré školy, jako je třeba Steve "Cab" Caballero, který se umí vypořádat jak s vertikálními disciplínami (U-rampy apod.), tak s překážkami na ulicích (koleje, žebříky a vozidla) a můžete se pokusit o co nejrychlejší nashromáždění peněz potřebných pro další úrovně. A dál tu máme triky. Pravda je, že byste *TH2* klidně mohli hrát se standardní sérií parádiček pro každého sejťáka a nikdy by vás to neomrzelo, a o to větší překvapení pak způsobí zjištění, že nakupovat můžete i ještě drsnější a působivější triky. Jestli jsou lepší než Air Madonna? Tak to si pište. Těžší než Edge Grind? Věřte, nebo ne - ano. *TH2* se tak tímto způsobem podařilo dostat do hry, která je ze své podstaty a skrz naskrz akční, také strategii. Kolik peněz utratíte nebo ušetříte se odvíjí od vašeho odhadu vlastních kvalit a toho, do jaké míry dokáže vaše hráčská šikovnost nahradit nedostatky vámi zvoleného borce.

V tomto bodě si většina her odepne přilbu, uloží novoty do ruksaku a zapadne do nejbližšího módního baru. *Tony Hawk's 2* ale teprve začíná. Úrovně, které na první pohled vypadají hodně podob-





V režimu Park Editor si můžete postavit a projet vlastní trasu. Tady si můžete vytvořit arénu přesně podle svých představ, a dokonce si ji, dříve než si ji uložíte na paměťovou kartu, i projet a vyzkoušet.





Hvězda je na světě: Vlad se sice zatím nemůže pochlubit takovými statistikami jako Cab, ale vy to brzy změníte.



sudů bolestný balet."

ně jako originál, se při bližším ohledání rozvinou do mnohem rozsáhlejší a komplexnější podoby. Skryté oblasti nejsou tvořeny jen místnostmi za skleněnými stěnami nebo, v některých případech, vršky střech, ale přestavují je celé samostatné úrovně, které efektivně zdvojnásobují velikost sektoru a jsou plné ramp, kolejí, stěn, ale také pásek a volně ložených peněz. Právě ve chvíli, kdy dojdete k závěru, že Tonyho světu vládne král Dollar, se objeví první ze tří soutěžních sektorů - sluncem zalité Marseille, kde musíte závodit ve třech kolech a snažit se o co nejvyšší skóre, abyste získali buď bronzovou, stříbrnou nebo zlatou medaili (plus peněžitou odměnu). Peníze jsou příjemné, ale potřebujete především medaili, abyste se dostali do další úrovně.

Co se stane, když máte to potěšení mít za kamarády přesvědčené skejťáky? Pak je tu režim pro dva hráče, kde můžete prodávat jednotlivé triky nebo si zasoutěžit v režimu Graffiti, kde se můžete vyřádit na veškerých rampách, objektech i zdech a zvítězit jedině předvedením lepšího triku než váš protivník. No dobrá, když se pokoušíte o zvlášť nádherné triky, projevuje se pomalost hry, ale na druhou stranu je i tady zachována většina skrytých oblastí z režimu Single-Player, a to i přesto, že řádíte dva.

A *Tony* nezklame ani ty, kdo dávají před závoděním přednost tvoření. Pokud vám i takový Hawk nebo Caballero připadají jako břídilové, můžete si vytvořit vlastního boardera vybaveného stylovými kraťasy a čepičkou. Naučte ho triky a pak se snažte vydělat peníze na zdokonalování, dokud se váš pan Nikdo nestane mistrem svého oboru. Dál je tu obrovský režim Park Editor, kde si můžete postavit skejťácký park přesně podle svých nejbláznivějších snů. Postavte si rampu, kam chcete, postavte si dráhu překážek v jen tak tak zvládnutelných rozestupech plných ostrých kůlů a obklopte ji vertikálními rampami. Nejen že tak máte naprosto volnou ruku, ale i možnost otestovat si ji v kterémkoliv stádiu dokončení - nejsou ty překážky moc daleko od sebe? Že ano? Vraťte se a přemístěte je. Že vás rampa nevynese dost vysoko? Navolte si větší rozměry.

Jedinou kritikou, kterou můžete *Tony Hawk's 2* počastovat, je, že je pro začátečníky extrémně obtížná



JAK...
VYHRÁT MEDAILI



Soutěžní sektory z první hry jsou ve srovnání s tím, co vás čeká tady, naprostý čajíček. Stejně jako dříve musíte sesbírat spoustu bodů a přitom nespadnout, ale tentokrát budete muset zapojit veškerou fantazii, protože předvedete-li jeden trik více než dvakrát, čekají vás velké bodové srážky.

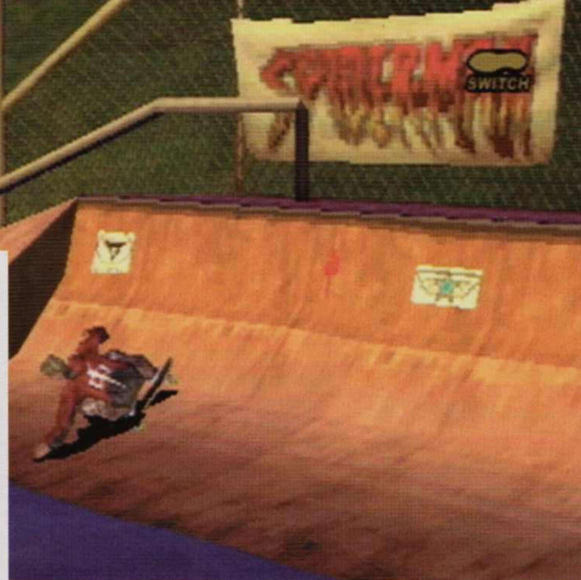


Příjemný half-pipe? Nebuďte blázni. V sektoru Marseille tak snadno nevyváznete a body si musíte řádně oddřít. Tady se můžete pořádně provětrat, ale prostor na omyly tu rozhodně není. Nedaleko najdete šipku, a když provedete správný trik, získáte dvojnásobek bodů.



Chcete-li dosáhnout na medailové skóre, musíte udělat piruetu přes transparent - získáte tak spoustu extra bodů. Ještě lepší je na transparent vyskočit a pak teprve předvést trik. Nic jednoduchého, ale jde o zásadní část vašeho výkonu - krom toho to vypadá neuvěřitelně sexy!

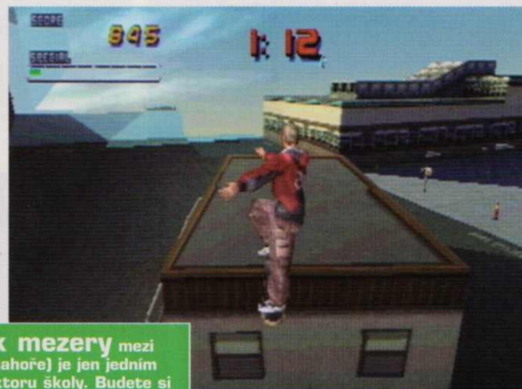
▸



Dávali jsme si načas, protože je tu tolik různých animací, které ukazují důsledky styku vašeho obličeje/slabin/kolen s tvrdými, drsnými povrchy.







Přeskok mezery mezi střechami (nahoře) je jen jedním z úkolů v sektoru školy. Budete si muset poradit se spoustou dalších věcí, abyste shromáždili dost dolarovek na otevření dalších úrovní.

GRAFFITI BITVA

Zdaleka nejlepší volbu pro dva hráče představuje režim Graffiti, kde musíte s kamarádem soupeřit v úrovních, které jste otevřeli v režimu Career. Snažíte se počmárat co nejvíc částí prostředí a to tak, že na nich předvede nějaký trik - tím se objekt překryje vaší barvou. Jediný způsob, jak vám je pak může protivník uzmout, je, že předvede lepší kousek, než byl ten váš. Pokaždé, když něco přebarvíte, získáte bod a na konci vyhrává ten, kdo nashromáždil více bodů. Nechť bitva započne.



Skluzy modrého jsou dobrá taktika, protože tady toho moc vymyslet nejde, ale příliš se tu nezdržujte.



Klidně můžete vystřihnout parádní rotačku - najdete tu všechno, co nabízí režim pro jednoho hráče.

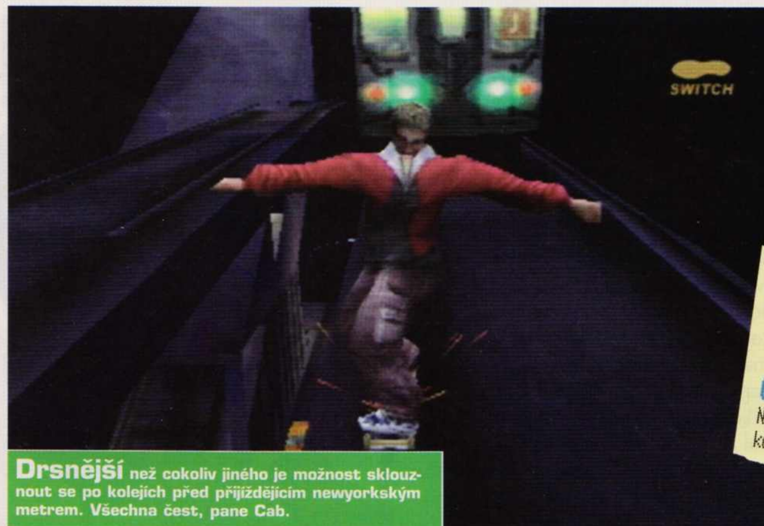


Červený už na tenhle kus prostředí nemá nárok! Čím tmavší barva, tím lepší trik.

"Patří k nejnávykovějším titulům."

▶ a i veteráni se občas pořádně zapotí. Je to hra, která vyžaduje celé hodiny trpělivého tréninku a odpoledne zasvěcená pokusům o co nejlepší skóre. I když tu obtížnost časem zvládnete, stejně vás čeká místo příjemné, poklidné procházky spíš výstup na sérii vrcholů, které by se nemusely červenat ani v Andském masivu. Po zdolání každého takového zdánlivě nepřekonatelného štítu hráčské dokonalosti vám rychle spadne právě narostlý hřebínek, když se před vámi objeví další ještě náročnější výstup. Je ale také pravda, že zřejmě patří k nejnávykovějším titulům v celé historii, protože jinak by se k výprasku, který *Tony Hawk's 2* servíruje, mohli vrátit jen nejzarytější členové klubu masochistů. ■

Pete Wilton



Drsnější než cokoliv jiného je možnost sklouznout se po kolejích před přijíždějícím newyorkským metrem. Všechna čest, pane Cab.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

GRIND SESSION
Několik dobrých nápadů a zábavné sektory, kouzlu Tony Hawk's se ale nikdy nevyrovná.

Oficiální český PlayStation Magazín
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Parádní animace a slušně promakané interaktivní úrovně.	9
■ HRATELNOST:	Bombastická rozmanitost figlů - a taktika.	10
■ ŽIVOTNOST:	Někdo možná řekne frustrující, my ale tvrdíme motivující.	9

■ CELKOVĚ
Spíš než o hru jde o způsob, jak mamit víkendy pokusy o zvládnutí těch nejzpropadenějších kousků. Kdybychom nakreslili graf obtížnosti, křivka by neklesla pod desítku, nicméně i tak je to hra, kterou by si měl pořídit každý.

9 Z DESETI







Ninja kebab. Útoky kamikadze bohužel většinou končí velice rychlou smrtí. Proto se musíte pěkně skrývat a ne vystrkovat nos kvůli nějaké hloupé stráži apod.



HEJ, POZOR S TÍM NOŽEM! MOHLI BYSTE SE ZRANIT.



Tenchu 2: Birth Of The Assassins

"Tohle není typ hry, kde můžete čtvrtit nekonečný zástup

FAKTA

VYDAVATEL:	Activision
VÝROBCE:	SEJ
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	18 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Všeobecně se rozšířila mylná představa, že ninjové byli vznešení bojovníci. Pokud si je nějaký Daimyo (vojenští velitelé ve feudálním Japonsku) najal jako vrahy, zloděje nebo špiony, jeho statut by mezi ostatními Daimyi výrazně klesl. Byli považováni za bídné, špinavé darebáky a ve společnosti, kde byla čest považována za nejvyšší ctnost, by byl tento způsob znevážení sebe sama brán jako přestupek nejvyššího stupně.

Teď je ale rok 2000. Kdo by se staral o minulost? *Tenchu 2* tedy určitě nemíchá praktiky ninjů a samurajskou čest, aby tak dostala čestného ninju. Ale žádné strachy, pořád je to bombastická hra.

Fandové původní *Tenchu* budou vědět, o co jde. Jako Rikimaru nebo Ayame, dva nadějní mladí ninjové, musíte uspět v řadě misí, což vyžaduje tichost, prohnanost a trochu předvídavosti. Abyste mohli uspět, máte k dispozici meč, hák s lanem a další vybavení, jako jsou hojivé masti a pár pyrotechnických vymožeností.

Jedné věci se musíte pokusit vyvarovat, a to jsou přímé souboje s nepřáteli. Tohle není ten typ hry, kde můžete čtvrtit nekonečné zástupy nepřátel a vám přitom nic nehrozí. Ne, strážci, hlídky a další bojovníci, které ve hře potkáte, vám mohou nasekat stejně snadno a krutě jako vy jim, a pokud se pustíte do souboje s ninjou, který se obratně ohání sestavou otrávených nožů Katana, čeká vás moře bolesti.

Ale, a příznivci originálu už budou opět v obraze, v okolí se vždycky nacházejí nepřátelští bojovníci. Podržte ◎ a přepnete se do režimu Stealth, který je sice pomalejší než normální pohyb, ale zato vše probíhá v absolutní tichosti. Tedy dokud se udržíte mimo dohled vašeho nepřítele, připlížíte se k němu ze strany nebo zezadu a pošlete ho na onen svět jediným máchnutím meče. Když to uděláte pořádně, dostanete za odměnu jednu z mnoha malých příšerných filmových sekvencí, kde váš ninja s nepřítelem vymete ve velkém stylu.



Asi není třeba připomínat, že se tato hra obešla bez krve - po 20 minutách si budete připadat, jako by vám někdo do očí chrstl červený inkoust.

Jedním z největších plusů *Tenchu 2* je způsob, jakým vás učí využívat ve svůj prospěch terén. Po několika prvních pokusech si uvědomíte nesmyslnost přímých soubojů - bojovat s nepřítelem na jeho půdě je příliš velké plýtvání zdravím. Musíte se na okolní prostředí dívat jako na přítele a zbraň; co se stane, když vylezete tam na ten strom? Nemohli byste seskočit za





Dejte jim co proto. Zatímco si ninja laškuje v parku, náhle ho překvapí muž, který spadne z nebe.







Muž s maskou na tváři. Stáhněte ho za rohy a trochu ho přiškrťte. Ten už se na pravidelném karnevalovém večírku neobjeví. Hlupák.

nepřátel a přitom vám nic nehrozí."

nepřítele, až pod vámi projde, a podříznout ho pěkně potichounku? Začnete si vymýšlet různé strategie a každý nový prvek terénu, ať je to les, přímořské městečko nebo hora, vám nabídne spousty možností.

Jediné, co by se dalo nazvat nedostatkem, je, že se skoro neliší od originálu - žádné nové pohyby, o kterých by se dalo diskutovat, jen další série misí. Není to však nic, za co bychom ji mohli odsoudit, pořád jde o strhující, návykovou zábavu, a pokud vám mise hodí rukavici v podobě prvního neúspěchu, stačí se vrátit a zkusit to znovu. Vzdejme tedy našim, po historické stránce nemožným ninjovským přátelům hold - *Tenchu 2* musí mít všichni - ti, kdo propásli první díl, a tím spíš i ti kdo ne. ■

Al Bickham



Editor misí - *Tenchu 2* umožňuje vytváření nových úrovní a postav.

JAK...
BÝT TICHÝM VRAHEM



Tak o tohle tu kráčí - jako svou hlavní zbraň používejte místo hrubého násilí překvapení. Finta je v tom, že se k nepříteli přiblížíte skrytí, aby vás nemohl spatřit.



Teď se vyhoupněte na nejbližší zeď a s pomocí tlačítka pro náhled (◘) nepřítele pozorujte. Rozhodně nevylézejte, dokud si nebudete jisti, že je k vám otočen zády.



Když se vám to povede, dostanete za odměnu filmovou sekvenci, kde Rikimaru předvede, jak umí zacházet s mečem, a vyprovodí nepřítele na onen svět ve velkém stylu a se vší parádou.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

TENCHU
Není tak vybroušená jako druhý díl, ale zábavnost je stejná.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Masitější a hladší než minule...	8
■ HRATELNOST:	Až drze vyzývavá, v dobrém slova smyslu.	7
■ ŽIVOTNOST:	Je tu editor misí...	8

■ CELKOVĚ
Tenchu 2 ztratí jeden, dva bodíky za to, že je jen o málo víc než balík nových misí k původní hře, ale i tak jde o strhující titul, který si vaši pozornost přidrží nejen díky editoru misí.

7 Z DESETI



Bohatství možností: máte několik typů závodů, včetně úrovní, kde jezdíte za nějakým vytčeným cílem.



Zkuste si to: pohled z kokpitu akcí ještě zvýrazní. Z tohoto pohledu uvidíte, jak nestabilní a citlivá ta vaše raketa je.



TAK TU KONEČNĚ MÁME POSLEDNÍ PŘÍRŮSTEK DO EFJEDNIČKOVÉ STÁJE EA.



F1 Championship Season 2000

„Běhá rychle a grafika je naprostý skvost."

FAKTA

VYDAVATEL:	EA
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
FORMULA 1 '99
úspěšné nakročení Sony do světa rychlých a burácejících motorů.

Ano, jde o těch osmnáct stováků. Stojí nejnovější F1 od EA skutečně za ty peníze? Je natolik odlišná od těch předchozích her? Je zde dostatek triků a fint, aby *F1 Championship Season 2000* překonala loňskou verzi?

No, jistě rádi uslyšíte, že se jedná o velmi dobrou závodní hru. Běhá náležitě rychle, jak ostatně velí tradice, auta se ovládají přesně a efektivně a grafika je naprostý skvost. Pro ty, kteří zrovna nejsou na super realistické aspekty efjedničkového závodění, jsou zde nejrůznější nápovědy, jako čára ideální jízdy, asistence u brzd a zatáčení apod. Jinak ve hře najdete všechny piloty z minulé sezony, stejně tak i týmy a okruhy vytažené z živé skutečnosti a zakódované pro vaše potěšení. Krátce řečeno, hra obsahuje vše, co by člověk od takového vysokoprofilového titulu od EA čekal.

A tak proč má hra onu divnou, natrpklou příchuť? Inu, začněme tím, že se ani tolik neliší od *F1 2000*, jež je sotva půl roku stará. Vlastně jsou tyhle dvě hry skoro totožné, a to navzdory novým datům týkajícím se týmů, barev jednotlivých vozů apod. Jinak je od sebe poznáte těžko - nová verze se pyšní několika technickými finesami, leč rozhodně změny nejsou nikterak světoborné ani nijak zásadně neovlivňují hratelnost.

Scénářové závody, hrané mimo závodní víkendy nebo kompletní šampionáty, jsou zajímavou novinkou a zakládají se na skutečných událostech, které se konaly tuto sezonu. Jsou to takové úkolově orientované záležitosti, kde v každém závodě musíte pro svůj tým získat určitý počet bodů apod., tudíž představují vítanou změnu oproti závodění, kde je vaše pozornost upřena pouze a výhradně k tomu dojet do cíle co nejdřív. Asi nejvíc tuhle změnu uvítají ti, kteří minulých osm měsíců proseděli s posvátnou úctou před starou verzí, leč to nikterak neznamená, že zbytek hry není prostě a jednoduše okopírovaná *F1 2000*.

Takže na naši úvodní otázku lze odpovědět takto: nekupujte si hru proto, že si *myslíte*, že ji potřebujete; nekupujte si ji proto, že vám někdo *řekl*, že ji potřebujete. Kupte si ji, pokud vám unikla *F1 2000* - jinak se totiž budete cítit oškubaní. Nakonec *F1 Championship Season 2000* je naprosto bombastická hra, a tak na ni musíme být milí. Na druhé straně tolik peněz za tak nepatrně předělaný titul je přece jen moc. ■

Al Bickham

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Hezké efekty počasí a odrazy světla, zajímavé textury.	8
HRATELNOST:	Dobrá solidní závodní hra. Úctyhodná, byť neoriginální.	8
ŽIVOTNOST:	S trochou štěstí vydrží o něco déle, než přijde další update.	7

CELKOVĚ
F1 Championship Season 2000 je skvělý simulátor formule 1, ovšem pokud náhodou vlastníte *F1 2000*, nic nového tu nenajdete. Jestli je toto váš případ, uberte si z hodnocení čtyři body.

8 Z DESETI







Ve hře plné napětí si můžete editovat trati a musíte závodit, abyste si vydělali na upgrady pro svoje vozítko.



Sledujte ideální stopu a rivalové nebudou mít šanci, dávejte si ale pozor na vozidlo, abyste měli na opravy.





NA TO, JAK STRAŠNÝ NÁZEV HRA MÁ, JE TO DOCELA PECKA.



Sno Cross Championship Racing

„Neustále tančíte na hraně mezi úspěchem a pádem."

FAKTA

VYDAVATEL:	Crave
VÝROBCE:	UDS Sports
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SLED STORM
Svižné závody snowmobilů, které přenáší klasickou motoristickou hratelnost na sjezdovku.

Snowcross! To zní tak trochu jako motokros. A na sněhu. Podstata je jednoduchá: vezměte pár lyží, přišroubujte na ně pásové vozidlo s pětistovkovým motorem a najděte někoho, kdo je dost šílený na to, aby se s tím monstrem vydal na vražedné závody po sněhu a ledu. Paráda!

A stejně jako většina motoristických sportů představuje i tenhle skvělé téma pro videohru. *Sno Cross Championship Racing* disponuje onou vytouženou kombinací solidní rychlosti a hladkého, plynulého ovládání, ve kterou u závodních her vždy doufáte, ale málokdy ji nacházíte a to je také jedním z jejích největších plusů. Stroje samotné nejsou nic nového. Je to přesně ten typ hry, kterou prostě pustíte a hrajete. Žádné hodiny tréninku ani sáhodlouhé instrukce nejsou potřeba.

Celá hra, i když se odehrává na sněhu, je vlastně takové rallye - neustále tančíte na oné jemné hranici mezi úspěchem a pádem. Tratě jsou naštěstí dost široké na to, abyste na nich mohli řádit dle svého, a z tohoto hlediska vám hra poskytuje dost volnosti. A ani když vyhodíte kotvu, nebude následovat příliš drsný smyk, což je, vezmeme-li v úvahu charakter celého titulu, docela překvapení. Při příliš vášnivém brždění se vám jen pořádně rozhoupe zadek.

Podtrženo a sečteno, dohromady je to pěkný balík příjemné hratelnosti, kdy máte pocit, že i přes neustálé skluzy řídíte opravdu vy sami. A není to žádná brnkačka - vlastně je dost obtížné propracovávat se od poháru k poháru. Abyste porazili ostatní závodníky, musíte jet ideální stopou a přitom nemáte možnost přizpůsobit si úroveň obtížnosti. Trasy jsou pěkně boulovaté, takže si užijete i skákání. Zmáčknutím tlačítka "Trick" s použitím směrových tlačítek můžete zapojit i akrobatické kousky, za něž pak dostanete body navíc. Bezpečné přistání je tu samo o sobě uměním. Pokud dopadnete v ne zrovna ideálním úhlu, budete sebou mlátit jako ryba na suchu a ostatní jezdci, kteří jsou vám neustále v patách, se přeženou kolem a vy ztratíte pozici.

Je smutné kritizovat hru za přílišnou obtížnost, ale *Sno Cross* je až moc přísná k chybám a to snižuje i zábavnost. Vezměte si rozšířené volby, které získáte po každém závodu - v závodu si vyděláte tak akorát na to, abyste zaplatili opravy nebo nějaký malý upgrade. *Sno Cross* je v porovnání s průměrem opravdu slušná hra, kdyby ale nebyla tak nechutně pedantská, mohla klidně pomýšlet na kategorii "výborná".

Al Bickham

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Ostrá a výrazná, tratě vypadají skvěle.	8
HRATELNOST:	Vypadá slušně, ale chtělo by to trochu uvolnění.	8
ŽIVOTNOST:	Začne vás nudit dřív, než stačíte dojet do konce.	7

CELKOVĚ
Uhlazená, zábavná a dobře udělaná závodní hra se slušným tempem, kterou ale malinko sráží obtížnost. Určitě stojí za zkoušku, ale je tu třeba trochu víc vytrvalosti, než je běžné u těch nejlepších.

8 Z DESETI



S hrdiny hry
Team Buddies by vám matka určitě zakazovala kamarádit. Jsou násilní a sprostí. Ale buďte rádi - stejně by vás asi zabili.







Dejte krabici
ke krabici, přidejte další krabici, pak krabici, vylepšete to krabicí, navrch hoďte krabici - kopněte do toho a máte tank.





JESTLI SHÁNÍTE KAMARÁDY, TAK JE RADĚJI HLEDEJTE JINDE.



Team Buddies

> **"*Team Buddies* v sobě kombinuje strategickou hru s akční."**

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Psygnosis
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
SYNDICATE WARS
I přes svůj věk jedna z nejlepších kombinací strategie s akcí.

Určitě jste to už někdy zažili. Vidíte malého roztomilého pejska, dojatě se k němu sehnete, abyste ho podrbali za krkem, načež pes rozevře tlamu do velikosti trabanta a ukousne vám obě ruce. Z toho vyplývá poučení - kopejte do psů. A nevěřte ničemu, co je roztomilé.

Hrdinové hry *Team Buddies* jsou tak sladcí, že z nich diabetici dostávají záchvat. Ovšem pod jejich milou slupkou tepou černá srdce a v žilách jim proudí shnilá krev. Nebylo to tak ale vždy. Změna začala ve chvíli, kdy se k nim z nebe snesly krabice plné zbraní - v té chvíli, kdy poznali, že zabíjení je zábava, skončila veškerá idylka, rozdělili se podle barev a začal masakr doprovázený nadávkami, nad kterými by se i Bush mladší červenal.

Team Buddies v sobě kombinuje strategickou hru s akční. Plánujete, co sestavit z napadaných krabic (máte na výběr od samopalu, přes granáty a bazuku až po spoluvojáky, tank a letadlo), a zároveň musíte střílet po nepřátelských bastardech. A jelikož v *Team Buddies* všechno kontrastuje s milou 3D grafikou, je hra násilná, vulgární a především ďábelsky obtížná. Člověk by si řekl, že takovouhle dětsky se ksichtící gamesu vyhraje hned napoprvé a bude při tom ještě dělat dřepy - ovšem to je omyl. *Team Buddies* mu dají pořádně do těla. Klasická metoda her podobného typu - čili vybuduj co nejvíc jednotek, pak je pošli na nepřítele a začni se modlit - nepomáhá. Je třeba u každé mise přijít na ten správný postup - což ovšem zase vyžaduje pořádnou dávku trpělivosti. Počítač s vámi nemá soucit. Od prvních chvil se na vás vrhají davy sadistických nepřátel, líp vyzbrojených, rychlejších ve výstavbě, s lepší muškou a vsadím se, že pod barevnými krunýři mají i větší... no nechme toho.

Team Buddies je klasickým příslušníkem herního druhu realtime strategy. To znamená, že nebudete mít žádný čas na vymýšlení fint, budete muset zároveň bojovat, zároveň stavět svůj zbrojní park, přesunovat jednotky a hlídat nepřítele, aby si nezačal moc vyskakovat. Jelikož je váš počítač pořád ještě rychlejší než vy (a to i když to není ani Playstation2), máte (než se vám ovládání dostane do krve) porážku zaručenou. Ale nudit se nebudete. Vztekat možná, nudit ne. Hra se na vás snaží pokaždé vybafnout s nějakým novým překvapením - a to se netýká jen grafické stránky věci. Vaši vůdci vás budou zahrnovat těmi nejrůznějšími úkoly - od klasik v podobě vyhlazovacích a ochranných misí až po úlety typu hledání ukradeného kola a uklízení odpadků. Navíc si při tom všem oživíte výslovnost anglických nadávek. A to se vždycky hodí.

Jiří Pavlovský

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Dvě slova. 3D a roztomilá.	8
HRATELNOST:	Smrtelně obtížné... ale dá se.	7
ŽIVOTNOST:	Když vás obtížnost neodradí, tak až do dna.	8

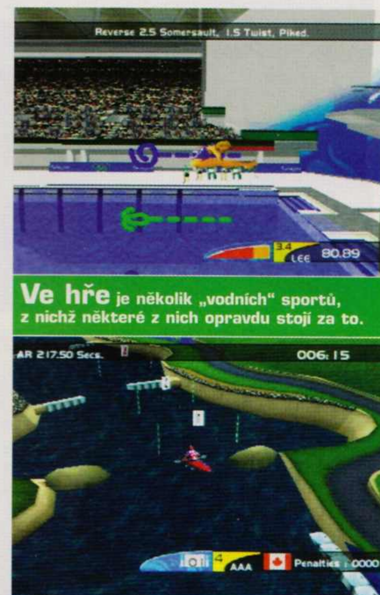
CELKOVĚ
Vážně zvláštní věc. Proč někdo spojil inteligentní a náročnou strategičku s veselou brutalitou, hromadou vulgarismů a všechno to obalil cukeřinově sladkou polevou? Ale funguje to.

7 Z DESETI





Rozběh, odraz a dopad. Jak jste si asi všimli, na pořadu dne je bušení do ovladače, ale pozor, trochu té taktiky také použijete.



Ve hře je několik „vodních" sportů, z nichž některé z nich opravdu stojí za to.

ČAS OD ČASU JE DOBRÉ PROTÁHNOUT SI TĚLO. TŘEBA NA OLYMPIÁDĚ!



Sydney 2000

„I když počet disciplín není vzhledem k samotné olympiádě zrovna

FAKTA

VYDAVATEL:	Eidos
VÝROBCE:	ATD
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 8
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Sportovce, kteří na olympiádách bojují o medaile, můžeme rozdělit na dvě poněkud odlišné skupiny. Na ty, co na to mají, a na ty, co ne! Prosté, že? Podobně můžeme rozdělit i počítačové hry usilující o přízeň hráčů. Ovšem jak už to tak ve sportu a potažmo také ve hrách chodí, ti méně talentovaní či hůře trénovaní také chtějí uspět a uchylují se k častokrát sebevražednému dopingu. Podle naší důkladné antidopingové kontroly musíme o *Sydney 2000* prohlásit, že její nález je pozitivní.

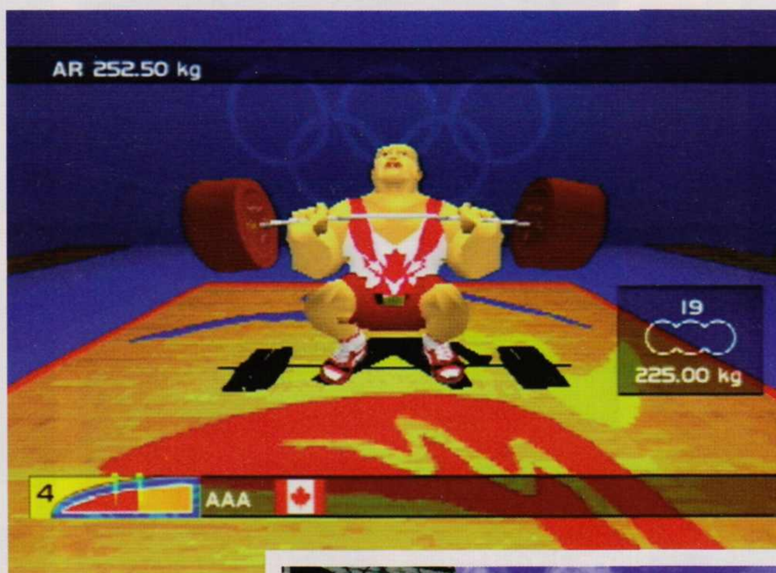
Takže, jak už jste asi pochopili z okolních obrázků a úvodu, *Sydney 2000* je sportovní simulátor podobný starému dobrému *Track and Field*, ovšem s tím rozdílem, že v něm nejde pouze o lehkou atletiku, nýbrž si můžete zazávodit i v několika dalších disciplínách. Vezměme to však po pořadě. Celkový počet disciplín je 12, z čehož je šest lehkoatletických (běh na 100 m, běh na 110 m překážek, hod oštěpem, hod kladivem, trojskok a skok do výšky), které jsou doplněny o plavání volným způsobem na 100 m, skoky do vody, vzpírání, cyklistický stíhací závod, slalom na divoké vodě a skeet. I když počet disciplín není vzhledem k samotné olympiádě zrovna závratný, jsou poměrně dobře vyvážené a není potřeba se bát, že byste snad ve dvou z nich dělali naprosto to samé. Ovšem mluvíme-li už o disciplínách a jejich vyvážení, je nutné zdůraznit, že některé z nich nestojí za nic. Například taková kanoistika. Vaším úkolem je projet co nejrychleji řadu branek rozmístěných nad divokou vodou, ale díky opravdu špatnému ovládání, kdy nemůžete zároveň zatáčet a jet dopředu, se z tohoto velmi zajímavého sportu stává noční můra. Podobné je to i se super obtížným skeetem. Naopak jiné disciplíny, jako skok do výšky, jsou tak jednoduché, že vás po prvním přeskočení světového rekordu o dvacet centimetrů (2,09m->2,29m) přestanou bavit.

Sydney 2000, která je jedním z mnoha doprovodných produktů k právě skončeným olympijským hrám v australském Sydney, obsahuje řadu herních módů. V módu Coaching můžete jednotlivé disciplíny hezky v klidu a bez nervů trénovat, v Arcade závodit a v Head to Head si to rozdat až se sedmi spoluhráči najednou. Jasnou hvězdou však má být mód Olympic, ve kterém můžete v každé disciplíně připravovat svého sportovce na olympijské hry a pak se jich i zúčastnit. Nicméně z Olympic módu se místo napínavé série kvalifikací stal hotový tréninkovo-koncentrační tábor ruských sportovců. Místo toho, abyste se rvali o svůj flek na slunci na atletických drahách a světových mítincích, trávíte všechen čas ve virtuální tělocvičně a děláte dřepy, bench-presy, běháte na běžícím pásu a hromadu dalších super nudných věcí, kterých je dokonce víc než samotných disciplín. Všichni víme, že život vrcholového sportovce není snadný a že za úspěchy stojí spousta potu a odříkání, to však ještě neznamená, že musíme stejně dřít i ve hře - jisté je, že je tento útrpný trénink



Virtuální tělocvicna. Mlátíte bezhlavě do klávesnice, čímž si zvyšujete výkonnost. Tyto nesoutěžní disciplíny jsou opravdu nuda!



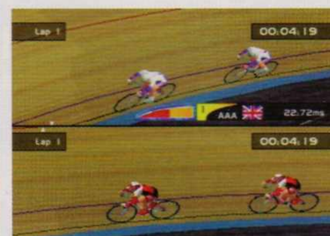




Ááááách! Hod oštěpem je mix rychlosti, správného časování a znalostí základů fyziky.



JAK...
SI DOŠLAPAT PRO ZLATO



Hned po startu šlápněte pořádně do pedálů a v první kole udržujte energii na 75% maximální možné hodnoty.



Ve druhém v klidu odpočívejte a připravujte se na závěrečné kolo.



Potom šlapejte jako blázen na plno a protněte cílovou čáru jako vítěz.

závratný, jsou poměrně dobře vyvážené"

pouze pro fyzicky vyspělé a duševně silné hráče. Když přece jenom toto mučení vydržíte, můžete se těšit na to, jak si to na olympiádě rozdáte s bezejmennými soupeři, zhlédnete úvodní ceremoniál a nesčetná vyhlášení vítězů (v naprosté většině případů budete těmi vítězi právě vy) a za dobrou půl hodinku budete se vším hotovi.

Na začátku jsme hovořili o tom, že má Sydney 2000 pozitivní dopingový nález. Tím je především její jméno, které spoustu neznalých hráčů donutí k nákupu této velmi rozporuplné hry. Vy se tím nenechte oblbnout a v klidu dál hrajte International Track and Field, který je o mnoho promakanější a lepší než Sydney 2000. Takže sportu zdar a odřeným prstům zvlášť. ■

Jan Bílek



Připravit! Pozor! Teď! Vyberte si ze 12 disciplín na své cestě za olympijskou slávou a vykloubenými prsty.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
Jen grafika byla zklamáním, jinak..

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín
VERDIKT

- GRAFIKA: Celkově docela dobrá, ale pořád stejná. **7**
- HRATELNOST: Nuda v singleplayeru a o něco větší zábava v multiplayeru. **6**
- ŽIVOTNOST: Pokud máte, s kým hrát, potom by vám *Sydney 2000* mohlo vydržet. **7**

■ CELKOVĚ
Bušit do padu je prostě sranda. To pracovitým autorům *Sydney 2000* došlo, a tak na vás připravili spoustu vychytávek, které znudí natolik, že od PlayStationu utečete zpátky do práce.

7 Z DESETI



Nemáte lístek? Tak utečte dotěrným průvodčím a krvelačným teroristům po střeše.





Ztrestejte své nepřátele střelbou zblízka v pohodlí prominentního vagonu.





Při každém nabíjení se budete probírat bohatým až přesyceným inventářem.



JEDE, JEDE MAŠINKA. A JE Z TEBE TOPINKA!



Chase The Express

„Priority jsou jasně stanoveny - nedopustit ohrožení pasažérů!"

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Sugar & Rockets
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Jedna ze základních playstationových her vstoupila do třetího kola, a kdo u toho nebude, bude toho až do smrti líto

Je vlahý letní podvečer. Krajinou prostupující svěží závan plný pohody proudí v neomezené míře do vašich plic. Právě to je ten okamžik, kdy je na místě uznat, že i služba vlasti s sebou přináší své světlejší chvilky. Spouštíte se z helikoptéry na střechu vlakové soupravy sloužící výhradně k přepravě vládních činitelů, abyste doplnil řady speciálního komanda.

Země, která přepravuje své privilegované představitele po železnici je buď nadmíru chudá, nebo neoplývá přílišnou důvěrou ve svůj letecký park. Ať už jsou ale důvody volby terestrického dopravního prostředku jakékoli, faktem zůstává, že jste byl k jednotce přidělen, a to je vše, co potřebujete vědět. Zvolna klesáte, až konečně plnou vahou stojíte na třesoucí se střeše hlavního vagonu. Ještě stačíte gestem pilotovi naznačit, že jste v pořádku dosáhl dané pozice, když vás náhle nacvičený reflex srazí na zem. Kolem vás se ozývají výstřely, jejichž následkem padají těla vašich pomaleji reagujících kolegů bezvládně k zemi. Byla to past a vy jediný jste pouze díky instinktivní reakci přežil. Pasažéři upadli do zajetí šílených teroristů žádajících za jejich životy výkupné. Navíc mají s sebou nukleární hlavici. Proč unesli vlak, když mohli svět dostatečně děsit atomovou bombou, je mi záhadou, ale co taky můžete čekat od šílených teroristů?

Takto se tedy začíná odvíjet děj nové 3D akce prodchnuté segalovským duchem, ale o poznání horším zpracováním. Dá-li se hra *Chase The Express* něčím charakterizovat, pak to je nepokrytá zřejmost pramenů inspirace tvůrců. Dějově je hra variací na vlakové dobrodružství kuchaře Casey Rybacka schopného usmrtit teroristu granátem narychlo vyrobeným z koncentrovaného kokosového oleje (*Přepadení 2: Temné území*), zatímco herním zpracováním *CTE* opisuje od *Resident Evila*. Autoři se ale drželi spíš formy než obsahu a *CTE* je v určitých situacích prakticky nehratelné. Volba kamerových pohledů je natolik nevhodná, že se nezřídka stává, že vejdete do úzké chodby, někdo začne střílet, ale vy protivníka prostě neuvidíte. Navíc je naprosto nepochopitelné, proč tvůrci vůbec nabízí možnost dvojího pohledu. Vaše postava je celou dobu pozorována z určitého bodu v prostoru, který je v každé místnosti jiný. Když však budete chtít využít druhého pohledového módu, budete zaskočeni - po zmáčknutí patřičného tlačítka se vámi viděná výseč prostoru nepřenese do zorného pole postavy, ale pouze získáte možnost pohybovat s pevně fixovaným kamerovým pohledem.

Říkám to nerad, ale je to tak, *CTE* mohl být špičkovou hrou, naprosto nedomyšlené zpracování však svědčí o tom, že se tvůrcům jejich původní záměr zřejmě nepodařilo dotáhnout do konce. ■

David Dovole

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA:	Salvator Dalí by to asi zvládl lépe, ale vcelku uspokojivá.	6
HRATELNOST:	Velice snížená nevhodnou volbou kamerových pohledů.	4
ŽIVOTNOST:	Jestliže přivyknete zpracování, pak i vyšší.	4

CELKOVĚ
Zajímavé téma, skvělá hudba, uspokojivá grafika, jen čas od času ztratíte přehled o tom, odkud vítr fouká.

5 Z DESETI



Čilý "sprajtík", no ne? Náš retro hrdina si směle klestí cestu polygonovým prostředím.



Tváří v tvář admirálovi. Jako Hyru si musíte poradit se všemi možnými nepřáteli, kteří graficky hodně připomínají klasický originál.



SEBERTE MEČ A VYDEJTE SE NA CESTU.



Strider 2

"Bušení do tlačítek a power-upy načas poskytují zábavu."

FAKTA

VYDAVATEL:	Virgin
VÝROBCE:	Capcom
DATUM VYDÁNÍ:	Září
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

R - TYPES
Side-scrollingová střílečka v retro stylu 80. let

Když se *Strider 2* objevil v kanceláři (nahoru po zdi a skrz odpadovou šachtičku), stalo se cosi legračního. Několik členů týmu se na ni rozpomnělo a začalo znovu hulákat jako opice, mlátit pěstmi do stolu a dožadovat se disku v naději, že si konečně splní své fantastické sny plné soubojů na meče.

Důvodem pro tento nenadálý úpadek lidskosti byl původní *Strider*, který loni oslavil své desáté narozeniny. Objevil se na automatu, na Mega Drive, Spectru a Commodoru 64 a byla to špičková zábava. Ve hře vám připadla role tajného agenta nebezpečně se ohánějícího mečem, který si statečně prosekává cestu do nepřátelských základen, likviduje čtyřnásobně větší nepřátele a bosse si dává k snídani, obědu i svačině. Zlaté časy. A teď jsou tu všichni znova, protože Strider má pokračování. Jo! Na druhý díl, který si úzkostlivě zachovává atmosféru původního titulu, jsme si museli pěkně dlouho počkat. Opět hrajete Stridera a máte na práci skoro totéž jako v předchozím dílu - zabít všechno, co se jenom pohne, porážet bosse a pokračovat pěkně úroveň po úrovni. Mozek tu, pravda, moc nevyužijete, ale užijete si tu onu známou atmosféru japonských side-scrollingových střileček.

Grafika je kuriózní směsicí starého a nového, odvíjející se pozadí je polygonové a příjemně trojrozměrné, ale postavy tvoří sprajty. Dohromady to funguje překvapivě dobře. Tenhle prvek občas vede k zajímavým změnám perspektivy a i sprajtové postavy působí příjemným animovaným dojmem. Stejně jako bossové jsou některé postavy obrovská, břichatá stvoření, která zaberou celou obrazovku a do všech koutů chrlí smrtící horkou plazmu.

Je to bezva hra bez chyb - všechno to mlácení do tlačítek a power-upy vám načas poskytnou geniální zábavu. Nejzávažnějším nedostatkem *Strider 2* je nechutná krátkost, kvůli níž ji nemůžeme považovat za plnohodnotný titul. Připusťme, že se místy můžete objevit nějaké to obtížnější místo, ale když si ji nastavíte na snadnou úroveň, sfouknete to za necelou hodinku. K tomu, abyste se k ní znovu vrátili, vás také nic neláká - můžete si ji zahrát znovu s jinou postavou, ale hra samotná se nijak neliší, a ať už byl *Strider* v dnech své největší slávy sebeobdivovanější, jeví se z hlediska dnešních standardů zastarale a příliš prostě. Pokud se za své peníze chcete nějaký čas bavit, hledejte jinde.

Al Bickham

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Příjemná kombinace 2D a 3D.	7
HRATELNOST:	Zábavné násilí staré školy.	7
ŽIVOTNOST:	Opravdový vrah zábavy - ve vteřince je po ní.	3

CELKOVĚ
Mozek si klidně můžete odložit do mrazáku. Na *Strider 2* ho potřebovat nebudete - což není nijak na závadu. Dokud trvá, je to pohoda - problém je v tom, že netrvá dost dlouho.

6 Z DESETI





Dávejte si pozor na hnědé X-blocky: vypouštějí jedovatý plyn, který vašemu zdraví dvakrát neprospívá. A jsou vrtákoodolnější než ty ostatní kolorkrychle.







Hlouběji a hlouběji. Ukazatel na pravé straně vás informuje, do jaké hloubky už jste se prosbíječkovali. Cesta do středu Země může začít.

KDO TUHLE HRU ZVLÁDNE, JE VRTÁK.



Mr Driller

"Mr Driller vypadá jako červená Karkulka se sbíječkou."

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	NAMCO
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ	Žádné
POČET HRÁČŮ:	Jeden
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

BUST-A-MOVE 3
Logická hra ze staré školy a jedna z nejlepších her pro dva.

„S trochou nadsázky by se dalo tvrdit, že logické rychlíky vyžadují ze všech druhů her nejvyšší míru invence. Když nápad neobsahuje dostatečnou možnost pro hráčovo kreativní uvažování, je to v kelu a výsledkem je řídký průměr," napsal kdosi velmi chytrý v minulém čísle PlayStation Magazínu a mně nezbývá, než se jen v úctě sklonit před slovy tohoto génia, který dokáže odhalit tak hlubokou pravdu.

Je to tak. A pro hru *Mr Driller* tato premisa platí do posledního písmene (které je "r", kdybyste si náhodou nevšimli). Základem logického rychlíku *Mr Driller* je podzemní prostor plný barevných kostek, který musíte vyčistit. Tento úkol je zdůvodněn šíleným výjevem z horečnatého snu kolem třetí hodiny ranní: celý svět byl údajně zaplaven gejzíry barevných krychlí a jenom vy, coby Mr Driller, můžete spasit svět. Mr Driller má na zadku copyright japonských designérů a vypadá jako něco, co se dá přibližně označit jako "vyvalená červená Karkulka se sbíječkou". Sbíječkou musí rozdrtit na prach všechny kostky, což vůbec není žádná sranda, protože když se dotknou dva bloky stejnobarevných kostek, zablikají a zmizí (to je dobře) a všechno se začne hroutit dolů (a vy se často nacházíte přímo pod nimi - to je špatně), musíte tedy kombinovat s maximální ostražitostí. Navíc se tu mezi obyčejnými pestrými bublinózními kostkami nacházejí takzvané X-blocks, které vypouštějí jedovatý plyn, a ty odvrtat nejde - tedy jde, ale jen za cenu zvýšené potřeby vzduchu. A vzduch, to je další problém, protože čím víc nevyrušených X-blocků, tím víc vám dochází a musíte ho tankovat z rozesetých flašek. Plus je tu ještě časový faktor.

Taková jsou základní omezení a už z nich vidíte, že tentokrát je vám - na rozdíl od minulý měsíc recenzovaného *Ballisticu* - poskytnuta dostatečná prérie, na níž byste mohli cválat v sedle svých kombinatoristických schopností. Princip *Tetrisu* (propojování geometrických tvarů v plné rychlosti) zde tak trochu fúzoval s *Boulder Dashem* (ohrožení vaší figury) a výsledkem je poměrně solidně vyvážená logická záležitost. Nedosahuje samozřejmě frenetičnosti *Bust-A-Move* a chybějící versus mód taky docela kazí fazonu (je tu jen Arcade režim, Time Attack a nekonečný Survival), ale na označení "slušný žánrový nadprůměr" to dosáhne. Takže pokud jste celé dětství, valnou část puberty, nezanedbatelný díl produktivního věku a převážný čas důchodového věku snili o tom, že se z vás jednou stane Mr Vrták, máte konečně šanci. ■

Štěpán Kopřiva

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Veselá, barevná, infantilní, japonská, základní.	6
HRATELNOST:	Lehce návyková.	7
ŽIVOTNOST:	Kdyby tu byl versus mód, bylo by tu víc bodů.	7

CELKOVĚ
Jestliže se vaším osudem staly logické rychlíky, je možné vám vrtákoidního speleologa v růžové tankistické přilbě s poměrně klidným svědomím doporučit. Do obdivného kómatu sice neupadnete, ale házet CDčkem o stěnu taky nebudete.

7 Z DESETI



Tma jako v pekle. Ploužíte se ošuntělými chodbami, ze kterých vám polezou oči z důlků.







Vrčivý americký přízvuk totálně ničí atmosféru hry, která se má odehrávat v tajemné keltské zemi, jakou byl před dávnými časy Wales.





RESIDENT EVIL PRO MILOVNÍKY RPG? TO ZNÍ AŽ MOC HEZKY NA TO...



Koudelka



"Budete muset bojovat proti silám zla..."

FAKTA

VYDAVATEL:	Activision
VÝROBCE:	SEJ
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	18 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
FINAL FANTASY VIII
Doposud nejzajímavější RPG záležitost.

Napadl vás někdy vlastní stůl a židle? Nebo vám snad naplácala ruka z filmu *The Adams Family*? Nám také ne, a tak může *Koudelka* nabídnout aspoň něco originálního. Vlastně je to statečný pokus udělat něco úplně nového - zkombinovat vzhled *Resident Evil* a RPG bitvy *Vandal Hearts*. Statečný, to jistě, ne však už tak úspěšný.

Ve hře *Koudelka* je rozsáhlé předrenderované pozadí, na němž si zakládá většina RPGček, nahrazeno trikem, který známe z *Resi*, a všechno je rozděleno do místností nebo částí místností. Stejně jako u *Resi* jsou i tady postavy 3D modely sestavenými z polygonů, které navádíte k malinko jasnějším objektům, z nichž se vyklubou užitečné předměty. *Koudelka* však od *Resi Evilu* bohužel nepřejala proslulé rotační ovládání, takže k tomu, abyste se dostali z místa A do místa B, musíte často vynaložit nadlidské úsilí. Zvlášť když se mění kamera.

Jakmile se naučíte chodit, pustíte se do boje se silami zla. Až nepříjemný vír vás přenese na síť cestiček, která má s předchozím prostředím hodně málo společného. Bohužel tu ale nenajdete žádnou opravdovou krajinu, žádný smysl pro nahoře a dole - je to jen bludiště plné nepřátel. Boje jsou vpravdě erpégéčkové. Pohnete se, vyberete zbraň nebo kouzlo, zaútočíte a pak čekáte, co na to nepřítel. Ždibec strategie se promítne v tom, že se se svým nejdrsnějším dobrodruhem (Edwardem) můžete vrhnout do litých soubojů, zatímco se slečnou Koudelkou je lepší držet se zpátky a používat zbraně a kouzla fungující na dálku. Ale protože mohou mnozí nepřátelé útočit i *skrz* prvního bojovníka, jsou taktické možnosti omezené. Opravdový problém však spočívá v tom, že začnou být nekonečné náhodné bitvy kvůli nedostatku svižnosti bojů jednotvárně nudné, trvají příliš dlouho, a než skončí, stačí se objevit další skupinka nepřátel, očividně si na vás brousících zuby, které máte neobřadně rozsekat. Koudelka by se ráda vyrovnala gotickému hororu *Silent Hill*, ale tyhle náhodné bitvy ničí jakýkoliv náznak napjatého očekávání toho, co se asi skrývá za dalším rohem.

I když *Koudelka* není *Final Fantasy*, určitou hloubku najdeme i tady. S pomocí po troškách vydělaných bonusových bodů si můžete rozšířit fyzické nebo magické schopnosti, naproti tomu survival je především o tom, že si musíte zahojit zranění dřív, než to začne být kritické, a používat ty pravé zbraně a kouzla. Sečteno a podtrženo, je to nic moc hra se spoustou chyb, RPG polevou a nedostatkem atmosféry - takže vás nemá čím upoutat. ■

Pete Wilton

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Ucházející, spíš než dobré oblasti a nudné bitvy.	6
HRATELNOST:	Neohrabané prozkoumávání, sem tam doplněné nezábavnou bitvou.	4
ŽIVOTNOST:	Čtyři disky jednotvárných bojů.	6

CELKOVĚ
Efektivní spojení dvou různých her - 3D adventury a RPG. I když se tento svazek nerozpadá, není dost silný na to, aby nás odtrhl od *Vandal Hearts II* a *Resi*.

5 Z DESETI

ŠPATNĚ NAKRESLENÍ LIDÉ PADAJÍ ZE ŠPATNĚ NAKRESLENÝCH VOZIDEL.



ATV Quad Power Racing

FAKTA

VYDAVATEL:	Acclaim
VÝROBCE:	Climax
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Quadbiking - to je v podstatě motokros na čtyřech kolech, nebo ne? No, ne. Začátečníkům prozradíme, že s quadbikem můžete jezdit různým terénem, jako jsou třeba písečné duny nebo led, aniž byste ho odvařili na prvním stoupáku nebo v první zatáčce. Navíc je quadových titulů ještě méně než motocyklových, pokud je to vůbec možné.

A tak - pokud by *ATV Quad Power Racing* fungovala, bylo by všechno v pořádku. Jenže je plná problémů, jak velkých, tak malých. Ze všeho nejhorší je, že když se na obrazovce objeví ostatní vozidla, procesor jako by si sbalil svých pět švestek a vypadnul. Úbytek rychlosti je naprosto katastrofální a pětasedmdesát mil v hodině vám přijde spíš jako patnáct. Grafika není o nic lepší. V místech, kde můžete průhledem v kopcovitém terénu, který je naprosto hnusný, vidět ostatní biky, jsou tratě celé flekaté. Podobnou kategorii "umění" vykazuje i design tratí, kde jsou ostré zatáčky zcela zakryté hustou vegetací. Quadbikové hry mají velký potenciál, a tak je škoda, že se tahle za mák nepovedla. Sečteno a podtrženo, *Quad Power Racing* je hodně problémová hra. Jediný závod, který si s ní užijete, bude na trati vedoucí zpět do obchodu, kde jste ji koupili. S účtenkou v ruce. ■

Al Bickham



Ubohá grafika, hromada zpomalení a hnusné tratě. Je to vtip, není to vtip?

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Očividně si s ní nikdo nedal moc práce.	4
HRATELNOST:	...a tady to dopadlo ještě hůře.	3
ŽIVOTNOST:	Téměř neměřitelná.	2

CELKOVĚ
Nikdy nebylo důležitější si pečlivě schovat účtenku z prodejny. *ATV Quad Power Racing* je podvyživená napodobenina hry, kde sotva najdete aspoň kousíček hezké grafiky, ale již nechybí hloupá a frustrující hratelnost. Držte se dál.

3 Z DESETI

DOPRAVNÍ PŘEDPISY? CO TO JE?



Street Scooters

FAKTA

VYDAVATEL:	Eon
VÝROBCE:	TYO
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Když se kdysi objevilo hnutí zlodějů kabelek, zajistil si skútr své místo v populární kultuře. A můžeme mluvit o zázraku, že trvalo tak dlouho, než se stal námětem pro videohru. „Dneska to sviští, připravte si nože, peněz není nikdy dost," to se nedá odmítnout.

Ve *Street Scooters* se nejen závodí v souboru všedních oblastí, ale najdete tu i trochu bojování ve stylu *Road Rash*. Váš biker - kterého si vyberete z nabídky několika "šílených postav" - může sbírat objekty ze země a házet je na ostatní jezdce. Pokud se ani to nepovede, může je rychlý odkop poslat do zdi.

Věřte, nebo ne, najdete tu několik brilantních počinů. Trasy mají skvělý design s vnějšími i vnitřními prvky, schody, vodou, bránami, s nimiž se musíte vypořádat. Je tu spousta voleb, tréninkový režim a bonusová hra, v níž honíte kočku. Tohle všechno lze vřele doporučit, ale bohužel hra jako celek vypadá nedokončeně. V grafice je spousta chyb, úrovně jsou občas zmateně nelineární a komba tak úplně nefungují. A je to škoda. ■

Paul Rose





Není to zrovna Londýn roku 1965, ale i tak je design tratí slušný.

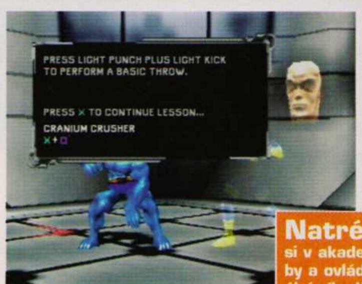
OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Spousta detailů, ale ne na pravém místě.	5
HRATELNOST:	Jsou jí tu tuny, ale jsou v ní i chyby.	6
ŽIVOTNOST:	Hra, k níž se snad i vrátíte...	6

CELKOVĚ
Možnost volného pohybu a skvělý design tratí by si zasloužily skvělou hru, ale problémová grafika a celková nedotaženost blokují *Street Scooters* tak na půli cesty. Škoda.

6 Z DESETI







Natrénujte si v akademii pohyby a ovládání speciální síly dřív, než se pustíte do skutečných bojů.





On ho olízl! Toadův jazyk se přilepil k protivníkově hrudi. Připravte se na elastikovaný zvuk.

DOKÁZALI ACTIVISION VE SVÉ HŘE ZUŽITKOVAT FAKTOR X?



X-Men: Mutant Academy

„Když nepřátele zaženete do kouta, můžete do nich bušit."

FAKTA

VYDAVATEL:	Activision
VÝROBCE:	Paradox
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 8
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

BLOODY ROAR 2
Dobrá, rychlá a citlivá bojovka, která, nehledě k jejímu stáří, má pořád něco do sebe.

Nebylo by divu, kdybyste se domnívali, že je *X-Men: Mutant Academy* součástí reklamní kampaně 20th Century Fox, v jejímž rámci zaplavily plakáty propagující film *X-Men* celou Evropu. Ale tak to není, *Mutant Academy* se do této společnosti vloudila bez pozvání a distributor filmu ji možná vůbec nepřivítá.

Vývojáři Paradox se snažili dát této bojovce 3D atmosféru, i když má jen 2D formát a několik slušných pohybů, které maximálně využívají efekty kamery. Hra ale bohužel vypadá zastarale a potýká se s problémy typickými pro 2D. Když se vám například podaří dostat protivníka do rohu, můžete do něj bušit, jak chcete, protože nemůže udělat pohyb do strany a utéct, a tak to vypadá, jako by byl naprosto bezbranný. Detekce kolizí na tom není o nic lépe. Zatímco váš bojovník, když bojuje sám, zasazuje přesné rány, naprosto tu chybí jakékoliv přizpůsobení se ostatním protivníkům, takže se často stane, že jim hlava odletí dozadu, i když se vaše útočící ruka k cíli přiblížila jen na nějakých třicet centimetrů.

V soubojích máte jen omezenou škálu útoků a speciální pohyby, které jsou sice obtížné na zvládnutí, ale spousta protivníků je používá bez zaváhání. Až moc často se budete dostávat do soubojů na blízko a ty pak stojí hodně sil. K této zákeřnosti se ještě přidá skutečnost, že počítačem řízení borci mají k dispozici řadu neblokovatelných úderů, které vysilují natolik, že je pak obtížné ještě něco podniknout.

Své speciální síly můžete aktivovat tak, že zasadíte ránu a pak několikrát stisknete ⊗, takže k úderům přidáte ještě kopy. Hra je plná podobných zákeřností. Stiskněte opakovaně úder pěstí a budete rozdávat rány, aniž byste museli dokončit aspoň jednoduchou kombinaci - to se vám třeba v *Tekken 3* nestane.

Postavy v *Mutant Academy* nevypadají jako superhrdinové, ale spíš jako kousky lepenky. Přidejte si k tomu uhlazený režim pro dva hráče a skutečnost, že lepší postavy jsou na začátku zamčené, a máte hru s jistým potenciálem, které ale chybí bezprostřední hratelnost. Zatímco ostatní hry rozšiřují režimy Story a Challenge, tento titul se životností spoléhá jen na režim Academy. Ten je ale bohužel žalostně pomalý a příliš pozornosti se tu věnuje jednoduchým úkonům. Opět.

Takže když to shrneme, napůl je moc obtížná, napůl moc frustrující. A to zrovna není jako dobrá vizitka. ■

Lee Hall

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Jasná, smělá, krásná a vypadá jako 3D.	7
HRATELNOST:	Ošidná, jednoduché pohyby a nemotorné ovládání.	4
ŽIVOTNOST:	Dá vám tolik, kolik vydrží vaše trpělivost.	5

CELKOVĚ
O *Mutant Academy* se dá říct spousta dobrých věcí, protože se snaží dělat všechno trochu jinak. Odrazující zákeřnost a nedostatek hloubky ale bohužel znamenají, že navždycky zůstane jen příslibem.

5 Z DESETI



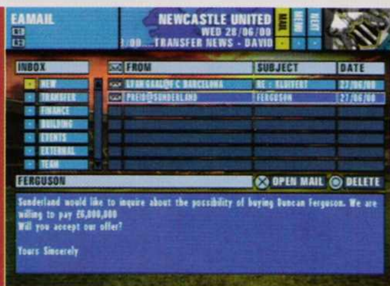


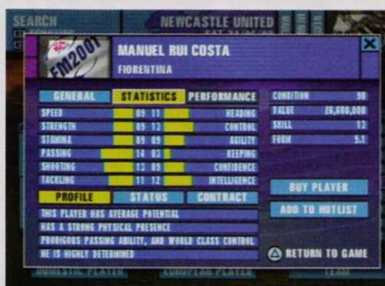




Patrick Kluivert v dresu Newcastlu. Pro ty, kteří to nevědí, Patrick Kluivert je ve skutečnosti černé barvy pleti. Chybička se vloudí.

Tady jsou vidět transfery - hra je v tomto ohledu celkem roztomilá, ovšem postrádá statistickou přesnost u evropských týmů (vpravo nahoře). Chcete-li vítěznou sestavu, musíte sehnat všechny hráče, kteří se vám zamlouvají.





SKUTEČNĚ INTERAKTIVNÍ 3D ENGINE, OVŠEM MÁ *FM 2001* DOSTATEK HLOUBKY?



Football Manager 2001

“Silnou stránkou jsou interaktivní zápasy.”

FAKTA

VYDAVATEL:	EA
VÝROBCE:	In-hose
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

LMA MANAGER
Bezpochyby nejlepší manažer na trhu.

Když přijde na fotbalové simulátory, strčí *ISS Pro Evolution* od Konami všechny tituly *FIFA* od Electronic Arts hravě do kapsy. Ale EA je dobrá v jiné věci - dokáže totiž udělat titul, který skutečně vypadá jako fotbal. A to je skvělá deviza v případě, že chcete postavit interaktivní 3D herní engine pro manažerskou hru.

Jak jsme si u EA už navykli, vše je zobrazeno s obrovskou mírou detailnosti, jsou zde autentičtí sponzoři, a dokonce můžete posilovat i realizační tým. Stejně tak si můžete vybudovat fotbalové impérium, a to s takovými vymoženostmi, jakými jsou nové hřiště, tréninkové centrum a hotel. Užitečné je i to, že můžete aktualizovat svou databázi podle přestupů, které se v průběhu roku uskuteční v reálném fotbalovém světě.

Skutečnou silnou stránkou téhle hry jsou ale interaktivní zápasy. Ty jsou sice celkem rudimentární, navíc jednotlivým hráčům můžete vždy zadávat pouze jeden úkol, nicméně dívat se na zápas a zasahovat do něj, kdy výsledky jsou vidět ve 3D, toť vskutku zajímavá podívaná. Grafika je veskrze funkční a neoplývá bohatstvím polygonů, ale hráči zajímavě oslavují vstřelení gólu a člověk má někdy skoro pocit, že se dívá na fotbalový přenos na kanále Sky Sports, což ještě umocňuje přítomnost tamních televizních komentátorů Martina Tylera a Andyho Graye.

Existující problémy se týkají otázky statistické hloubky - zvláště je zde onen evropský aspekt, poněvadž evropské ligy jsou - na rozdíl od té anglické - neaktivní, a tudíž nemáte šanci manažerovat ty největší kluby. Evropské týmy i hráči byli podle všeho do hry vloženi jaksi narychlo, čemuž napovídá i to, že holandský útočník Patrick Kluivert je tak trochu bílý. Dokonce jsme objevili, že Zinedine Zidane a Kluivert jsou ochotni a) podepsat kontrakt s Newcastlem b) hrát za plat 5.000, respektive 3.500 liber týdně. Hodně neuvěřitelné, co?

Ještě horší jsou ovšem ty věci, které by věděli i lidé s naprosto nedostačující znalostí fotbalu. Třeba to, že když někdo má skoro dva metry, obvykle bývá skvělý hlavičkář, jakkoli při hře po zemi je tak trochu lempl - třeba Tore Andre Flo nebo Pavel Novotný. Jenže na cédéčku jsou evropským hvězdám přiděleny schopnosti úplně bez rozmyslu.

Navzdory nedostačující vyhledávající službě, kdy skauti nevyhledávají cizí hráče a vy nemáte k dispozici žádný hráčský filtr, je tohle celkem slušný manažerský simulátor. *Football Manager 2001* je vybaven aktuálními daty z anglické ligy a s trochou více složitosti, větší statistickou přesností a přímočařejšími menu by se tato hra mohla ucházet o korunu šampiona.

Lee Hall

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Funkční, s dobrou mírou detailu, ale menu jsou zmatečná.	7
HRATELNOST:	Zasahování do zápasů je fajn, ale kam se poděla hloubka?	6
ŽIVOTNOST:	Hra pro zaryté příznivce, navíc jsou tu jen anglické ligy.	6

CELKOVĚ
Síla interaktivního zápasového enginu je zmařena nedostatkem hloubky a ignorováním evropských lig. Není to nejlepší manažerský simulátor na PlayStation, přesto ukazuje směr do budoucna.

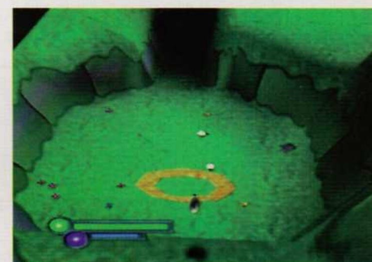
6 Z DESETI

UMĚLÁ INTELIGENCE V AKCI.



Evo's Space Adventures





Stanete se počítačovým čipem, který se dokáže vtělovat do zvířat, která prošla podivnou evolucí. V prostoru.

FAKTA

VYDAVATEL:	Take 2
VÝROBCE:	Rune Craft
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	3 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nenáročná

Charles Darwin trval na tom, že vývoj závisí na přežití způsobilejšího. Ne silnějšího, ale lépe přizpůsobeného ekologickým podmínkám. Psi jsou například mistry nesmyslného štěkání, zatímco myši se adaptovaly na funkci strašení slonů a mizení. *Evo* tohle všechno používá jako základ pro velice originální plošinovku.

Hrajete jako Evo - počítačový čip schopný používat těla různých stvoření - a vaším úkolem je využívat schopností jednotlivých zvířat k řešení různých hlavolamů. Štěkajícího psa použijete ke shánění ovcí, zatímco s rychlou myší může sprintovat od vypínače k vypínači. Evoluci se v téhle hře tak trochu chytře pomohlo, takže třeba želvy si sestrojí houfnici, aby překvapily případného nepřítele. Zábavné je v *Evo* i to, že si zvíře, které vám má v určitém úkolu pomoct, musíte najít sami.

Skvělé nápady ale podkopávají nešikovný náhled a nepříjemné tempo. Bez možnosti podívat se, kam potřebujete, vás brzy začne mrazit z klaustrofobie - dostat se z A do B může trvat příšerně dlouho. Prostě hra jen pro trpělivé fanoušky plošinovek. ■

Pete Wilton

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Dostatečně výpravná, kdyby ji ovšem nekazila kamera.	5
HRATELNOST:	Geniální, ale občas příliš pomalá a frustrující.	6
ŽIVOTNOST:	Pokud vás zaujme, máte co dělat.	6

CELKOVĚ
Škoda, že je tak dobrý nápad zabalen do průměrné 3D plošinovky. Kdyby mu byla věnována taková péče jako třeba *Spyru* nebo *Ape Escape*, stala by se jistě vrcholem potravního řetězce.

6 Z DESETI

NÁVRAT *RE-VOLT* NEZNAMENÁ SENZACI.



RC Revenge



V režimu Multiplayer s rozdělenou obrazovkou vás čeká nepříjemná mlha a nepřehledné zatáčky (nahoře).



FAKTA

VYDAVATEL:	Acclaim
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Závodní hra s autíčky na dálkové ovládání. Že vám to něco připomíná? To proto, že *RC Revenge* je pokračování *Re-Volt*. S oním propadákem ale nechce mít nic společného, a tak se domnívá, že to spraví změna názvu.

Re-Volt silně připomínala opilého strýčka o Vánocích, který si sedl do prázdna mezi dvě židličky. Zatímco R/C auta, tahače i prostředí byly víceméně všední, objevil se v ní také závodní simulátor, který jako by spadl z Měsíce. Tentokrát to vzal Acclaim z jiného konce a chce se vyrovnat legračním závodním hrám, jako je třeba *Crash Team Racing*. A do značné míry jim bude konkurovat. Auta, tahače a čluny (docela povedený prvek) se dost snadno ovládají a pohybují se jako skutečná vozidla ovládaná vysílačkou. Může to být skvělá zábava, zvlášť až se vám podaří otevřít 20 tratí a dostat se k vybavenějším vozidlům. Acclaim také doplnili Course Editor, a tak si můžete vytvářet i vlastní tratě.

Bohužel problém trhavosti se tvůrcům stále nepodařilo vyřešit a hra je navíc až moc snadná. Hlavním kamenem úrazu je multiplayer - je rozmazaný, zmatený a chybí mu napětí. Pořiďte si ho jedině v případě, že ho najdete v krabici s ležáky za sníženou cenu. ■

Richard Keith

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Povětšinou průměrná, vyčnívá jen několik chytrých tratí...	6
HRATELNOST:	Zábavná, ale multiplayer je strašný.	5
ŽIVOTNOST:	Je příliš snadná, trochu ji protáhne jen Course Editor.	4

CELKOVĚ
V režimu pro jednoho najdete průměrné povyražení s několika chytrými trasami. Multiplayer to všechno ale naprosto kazí. *RC Revenge* bude bohužel polykat špínu odletující od ostatních závodů motokár.

5 Z DESETI

BUDE Z VÁS CÁKAT BÍLÁ PĚNA.



Wild Rapids



FAKTA

VYDAVATEL:	Eon
VÝROBCE:	Fujimic
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Takže kajaky. Disciplína dosud vyhrazená toliko odvážným skautům se nyní stává námětem playstationové hry. Asi nikdo nečeká, že by byla hra plná kajaků podobná plížení v *Metal Gearu.* A máte pravdu.

Je to ale sjezd, závodní hra na zpěněné vodě, ve které se na nějaká pravidla nehledí a je naprosto normální přinutit protivníka k eskymáckému obratu. Pokud to znělo zajímavě, omlouváme se. *Wild Rapids* je všechno, jen ne zajímavá. Její fyzikální motor je vlastně postavený na odborných posudcích někoho, kdo snad nikdy neviděl ani pádlo. Obsahuje také ty nejnepřesvědčivější vodní efekty na světě (ocitnete se v podstatě na modré silnici, na níž to jen tu a tam šplouchne, nebo z ní trčí kus skály), naprosto nesmyslné překážky (kry, láva, aligátoři) a více méně žádné volby, takže dokonce ani režim pro dva hráče tenhle titul nemůže zachránit od označení "totálně špatná hra". ■

Paul Rose



Spousta kajaků. Je-li příležitost k pořádnému řádění, jsou extrémní sporty vždycky dobré.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Jediné, co ujde, je sjezd.	3
HRATELNOST:	Užijete si asi jako s kajakem na záchodě.	2
ŽIVOTNOST:	Rozumné množství tras.	3

CELKOVĚ
Tahle hra se dlouho nad vodou neudrží. Nápad je dobrý a při trochu lepším zpracování by i fungoval, ale na to, aby se v tomhle stavu naučila plavat, je moc neohrabaná, neovladatelná, nepružná a celkově blbá.

3 Z DESETI

VAROVÁNÍ: DĚTSKÁ AUTÍČKA RADĚJI ZAHOĎTE.



RC De Go



Autíčka na dálkové ovládání. Můžete si to s kámošem rozdat s miniaturními vozítky. Paráda, zvlášť když jste tu minule zrušili svého Escorta XR3i.



FAKTA

VYDAVATEL:	Acclaim
VÝROBCE:	Taito
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Ať žije Taito, společnost, která nám už dala chytrý hlavolam *Bust-A-Move* a také novinku *Landmaker*. Snad proto *RC De Go* nikdo nečekal. Krom toho se jedná i o vzácné zboží - *špatnou* hru od Taito.

Nápad je vcelku inteligentní. Vezměte různá rádiově řízená vozidla (silniční i off-roady) a nechte je mezi sebou závodit na modelových tratích. Takže něco jako kříženec *GT* a *Re-Volt*? Kéž by. Bohužel ještě dřív, než se auta ocitnou na startovací mříži, bude vám připadat, že Taito popletli jejich řídící frekvence. Kamera zaujímá snad nejhorší ze všech možných úhlů a různě přeskakuje a natáčí se (začíná tím, že diagonálně sleduje vaše auto ze předku startovací šachovnice). Auta jsou díky tomu špatně ovladatelná, což ještě zhoršuje náhled z pohledu jezdce a vibrace při srážkách, které jsou povětšinou způsobeny tím, že nevidíte, jak daleko jste od obrubníku.

Ani 25 dílů, kterými můžete dovybavit své vozy, nemůže odčinit vysoký stupeň frustrace způsobený velkou obtížností hry. A tak se nikdo nemůže divit, když se s tímhle titulem odmítnete trápit. ■

Pete Wilton

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Barevná a slušně detailní, ale rozhodně ne skvělá.	6
HRATELNOST:	Přitroublá kamera a brutální ovládání vás tak akorát naštvou.	4
ŽIVOTNOST:	Můžete provádět věci, k nimž se kvůli zklamání nikdy neodhodláte.	4

CELKOVĚ
RC De Go je v každém případě zajímavá novinka, ale v tak silné konkurenci, jaká panuje mezi závodními hrami, nemáte důvod na ni plýtvat penězi.

4 Z DESETI

PLATINOVÉ HRY

PŘÍJEMNÉ CENY ZA NĚKTERÉ DOST SLUŠNÉ STARÉ HRY (A NĚKTERÉ NE TAK SLUŠNÉ). KDO ŘEKL, ŽE ŽIVOT V ČECHÁCH STOJÍ ZA PRD?

Medal Of Honour



- VYDAVATEL
  EA
- 999,- KČ

Nacisté, zbraně, čluny - tahle střílečka v první osobě se s nějakými tlačítky nebude zahazovat, spíš na ně dupne okovanou botou.

Co se vzhledu týče, je *MOH* učiněná kráska, ale vymakané úrovně a nemalý arzenál nasvědčují tomu, že se objeví někdo, kdo bude střílet za každým rohem a bude na to mít k dispozici opravdové lahůdky. Velkým překvapením je slušný příběh a inteligentní mise, které vás budou nutit přemýšlet, jak nepřítele dostat. ■



PlayStation Magazín VERDIKT
V *PSM22* 9/10

■ **DNEŠNÍ SKÓRE**
Jedna z nejlepších her, kterou si v sérii Platinum můžete koupit. Odhoď zbraně, Adolfe, je to rozkaz!

10 Z DESETI

Tomorrow Never Dies



- VYDAVATEL
  EA
- 999,- KČ

Skvělá licence, spousta vynálezů, hezké dívky a touhou po moci posedlí nepřátelé - co se tedy stalo? První vystoupení 007 se konalo v jedné z nejhorších playstationových akčních her.

Hlavními nedostatky jsou šokující ovládání a ošklivá grafika a to raději nemluvíme o Bondově podivné zálibě v poruchovém prostředí, za kterým zůstane schován při sebemenší příležitosti. Přidejte si nezajímavý design úrovní, ne zrovna povedené zbraně a vyleze vám z toho George Lazenby postižený kýlou. ■



PlayStation Magazín VERDIKT
V *PSM23* 5/10

■ **DNEŠNÍ SKÓRE**
Pokud by se 007 choval jako v téhle hře, nikdy by neunikl z ostrova dr. No.

4 Z DESETI

Gran Turismo 2



- VYDAVATEL
  SCEE
- 899,- KČ

Pokud jste neslyšeli o *GT2*, museli jste žít několik posledních let na planetě Zanussi. Tam, kde mělo *Gran Turismo* při jízdě zavřené oči, vylepšilo *Gran Turismo 2* snad vše, co se dalo.

Spousty aut, spousty tras, skvělá grafika, prostě neuvěřitelná věc - *GT2* je nejlepší hra na PlayStation a vůbec na všech konzolách. Říkáte, že jste si ještě nepořídili kopii? Kupte si ji teď, za tu cenu!?! ■



PlayStation Magazín VERDIKT
V *PSM23* 10/10

■ **DNEŠNÍ SKÓRE**
Ať už toužíte po arkádových hrátkách či dobrém simulátoru, kupte si *GT2*. Je skvělá.

10 Z DESETI

Tarzan



- VYDAVATEL
  SCEE
- 899,- KČ

Disney si docela zábavně podali týpka, který proslul po celém světě tím, že ho vychovali opice.

Jde v zásadě o 3D plošinovku, ale nenechte se tím odradit - je to velice dobře udělaná a také zábavná hra. Nejde o pouhé lezení po stromech a houpání se na liánách. Musíte tu odhalit spoustu skrytých věcí a to dodává hře na dobrodružnosti. Není perfektní, ale rozhodně není špatná. ■



PlayStation Magazín VERDIKT
V *PSM20* 7/10

■ **DNEŠNÍ SKÓRE**
3D svět s 2D hratelností, zajímavé, neobvyklé a opravdu ne špatné. Děti si ji zamilují.

7 Z DESETI

Cool Boarders 3



- VYDAVATEL
  SCEE
- 899,- KČ

Dosud nejlepší díl ze série *Cool Boarders*. Příjemná kombinace volného stylu, sjezdových závodů a rozbitých kolen.

Zpočátku dost složitý, po chvilce však značně přívětivý ovládací systém vám umožňuje všechny možné kousky, skoky a otočky - jak je libo. Pokud máte analogový ovladač a alespoň trošku trpělivosti (kterou budete potřebovat na naučení některých složitějších, ale i lépe ohodnocených triků), pořádně si s ní zařádíte. ■



PlayStation Magazín VERDIKT
V *PSM9* 8/10

■ **DNEŠNÍ SKÓRE**
Hry *Cool Boarders* se musí hodně učit, aby porazily *Tonyho*, ale ani tak nejsou špatné.

7 Z DESETI

The X-Files



- VYDAVATEL
  SCEE
- 899,- KČ

Jsou tu Mulder a Scullyová, zábavné zápletky s ufony a podobně a zdá se, že za tím vším vězí onen pochybný, unaveně pokuřující pitomec.

Jo, tohle jsou *Akta X* skrznaskrz, což je filmový seriál, a bohužel jeden z těch mizernějších. Bezmyšlenkovité hlavolamy, výstřely do prázdna a ani to, že se sem tam objeví hlavní hvězdy, hru nezachrání od nudnosti, pomalosti a hlouposti. ■



PlayStation Magazín VERDIKT
V *PSM19* 3/10

■ **DNEŠNÍ SKÓRE**
X-Files je spíš než hra série videoklipů slepených dohromady.

2 Z DESETI

TEXT: **Farid D. Starman / Jiří Zídek**



CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRAVKY MĚSÍCE PODLE *PSM*

CD MĚSÍCE

Robbie Williams

Sing When You're Winning



Robbie Williams, člověk se špatnou minulostí členství v chlapecké kapele Take That, si doslova vyvzdoroval zájem, obdiv a úspěch i u lidí, kteří by si ještě před pěti lety nad jeho jménem uplivli. Čím to? Jednak má skutečný talent, věc tak vzácnou v oboru komerční pop music, dále to je neodolatelný exhibicionista, který kombinuje tak nízké pudy s pomrkáváním a nadhledem, a nakonec to je ve volbě správných spolupracovníků. Na tomto třetím albu to je například zvukový kovář Guy Chambers. Pak už je to jen osvědčený vítězný mix hitů: Robbie a la Ital (*Better Man*), Robbie a la Rocky Horror Show (*Forever Texas*), Robbie a la Geroge Michael (*Rock DJ*) či snad dokonce Kylie (*Kids*).

VERDIKT: 8/10



>>V prodeji>>

MADONNA
Music

Ani ve svém úctyhodném věku nepolevuje Madonna ve svém mimořádném zápase o maximální úspěch. Po *Ray of Light*, vůbec nejlepším albu, které nahrála, stačila porodit potomka, zahrát si v tradičně špatném filmu (*Příští správná věc*) a připravit další album: *Music*. Nedokážete si představit, kolik je kolem toho práce, nová image, fotografie, hledání nových spolupracovníků, turné... Madonna je, jak sama říká, hlavně díky svému mateřství v nebývalé pohodě a na tomto albu to je hodně znát. Písničky jsou lehčí, jednodušší a zvukově, díky práci Francouze Mirwaise, i vcelku zajímavé. Ve srovnání s *Ray of Light* prohrává, ve srovnání s mnoha hitparádovými konkurenty naopak.

Verdikt: 8/10



>>V prodeji>>

UNDERWORLD
Everywhere, Everywhere

Tak tohle je k vzteku. Koncerty Underworld jsou už dlouho vyhlášenou událostí, kdo viděl, nemůže zapomenout. Tak jsme se všichni těšili a těšíme a mezitím několik pokusů o import této velevýznamné elektronické kapely do Česka opakovaně selhávalo. Mohli jsme si snad nalhávat, že legenda přehání, ale pouze do okamžiku vydání *Everywhere, Everywhere*. Toto album předstihuje i ty nejsladší představy, dlouho jsem neslyšel takhle dobře udělané a nahrané koncertní album, a to bez rozlišení žánrů. Vynikající atmosféra, dokonalá dynamika.

Verdikt: 9/10



>>V prodeji>>

MAXIM
Hell's Kitchen

V Prodigy dělal dojem, že je tam hlavně přes dělání póz a tvrdých obličejů, taková výbava pro zdokonalení image. Proto možná někoho překvapí skutečnost, že nahrál sólové album. Faktem je, že má všechno právo kopírovat zvuk i skladby svého domovského souboru, na druhou stranu skutečností zůstává, že si díky něčemu takovému asi slávu a chválu nezaslouží. Zvláště když jeho kopie mají o třídu horší kvalitu. Určitou pestrost zajistí přizvaní hosté (Carmen Queasy se Skin jste skoro jistě již zaslechli), ale ani to nedokáže skladatelskou bezradnost pána, který si říká Maxim, zamaskovat. Nadšení razantním zvukem a dynamikou brzy pomine, když zjistíte, že za tím je pouhé prázdno.

Verdikt: 5/10



>>V prodeji>>

LEVELLERS
Hello Pig

Levellers si asi řekli, že lidem připraví nějaké pěkné překvapení. Ne že by svůj obvyklý keltský zvuk opustili úplně (housličky vržou náramně dobře), ale téměř úplně změnili žánr. Na *Hello Pig* vytvořili docela slušnou, i když kapánek přeprodukovanou koláž tisíce zvuků, odvážně zkreslili zpěvákův hlas a to všechno hodili do stylu pseudošedesátých let. Možná že to snad ani neměli v úmyslu, ale výsledek je ten, že zní tak trochu jako experimentální alba z konce kariéry Beatles říznuté dudáckou školou severobritského folkloru. Někomu se to nebude líbit ze zásady, jiný bude upozorňovat na opravdové nedostatky, ale faktem zůstává, že pokud to byl záměr, překvapení se povedlo hezké.

Verdikt: 7/10

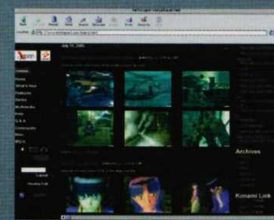
WEB

Nejnovější webové stránky a sajty

Celá herní komunita čeká se zatajeným dechem na návrat Solida Snakea a jeho *Metal Gear Solidu*. Jak se dá očekávat, i informační dálnice je přeplněna informacemi o dosavadní kariéře Solida a samozřejmě o chystaném pokračování *Sons Of Liberty*.

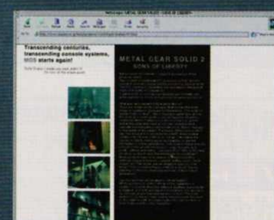
Pro staromódní oficiální informace si zaběhněte na **www.metalgear.com**. Najdete tam profily postav, obrázky a několik downloadů včetně televizních reklam. Je tu také celkem zajímavá sekce otázek a odpovědí s několika zajímavými údaji pro ty, kdo se stále baví s původní hrou.

Hráči, kteří se chtějí dozvědět opravdu všechno a nejlépe každý den, nechť zaskočí na **www.metalgear.net**. Tady najdete nejen takřka vše o již hoto-



vých verzích (tedy i o oněch prvních dílech na NES a SNES), ale neuvěřitelně hutnou sekci o chystaném pokračování na PlayStation2. Je tu i diskusní board a nějaké to překvapení.

Oficiální stránku *MGS2* najdete na adrese **www.konami.co.jp/kcej/products/west/mgs2/english/01.html**. Na těchto spíše stručných než rozsáhlých stránkách je krátká retrospektiva série a pár informací o budoucnosti. Nejzajímavější je tu možnost napsat autorům hry své názory, dojmy a náměty, které „snad" někdo čte a možná je i vezme v potaz.



DVD MĚSÍCE



GEN-X COP
Gen-X Cop, Hongkong 2000

Režie: Benny Chan
Hrají: Nicholas Tse, Stephen Fung, Sam Lee
Vezměte partičku šikmookých drsoňů s rychlýma rukama a nohama, několik kilo bouchaček a granátů, megavýbušninu v podobě raketového pohonu a hoďtě to do vařícího kotle světoznámé ostrovní metropole. Pro říz dochutte rivalitou mezi mafiánskými gangy, bratrozradou a policejní fachou v utajení. Okořeňte tradičními úšklebky a hláškami. Pro gurmány přimíchejte známé jméno Jackieho Chana a máte zabijačkový guláš made in Hongkong, nad kterým budou někteří mlaskat, jiní prskat. Fakt je, že u nás se taková krmě servíruje obvykle jen ve videopůjčovnách, ale této Číně se podařilo nějakým způsobem dostat do DVD jídelníčku.
Verdikt: Průměrná strava - žádné hody ani žaludeční potíže vás nečekají.
FILM: 6/10
ZVUK A OBRAZ: 7/10
BONUSY: 7/10



MUŽI V ČERNÉM
Men in Black, USA 1997

Režie: Barry Sonnenfield
Hrají: Tommy Lee Jones, Will Smith
O nejtajnějších agentech pronásledujících nelegální přistěhovalce třetího druhu toho bylo řečeno a napsáno tolik, že nemá smysl rozmělňovat dalšími kydy provařenou polívčičku o všech hodných i zlých mimozemšťanech. Soustřeďme se raději na DVD s lákavým podtitulkem: limitovaná edice. A jsou toho opravdu mraky! Nápadité menu vám nabízí komentář Barryho Sonnenfielda a Tommy Lee Jonese (jen anglické titulky), můžete se blíže seznámit s *MiB* díky filmografiím, hudebnímu klipu, třem trajlerům a filmu o filmu, nebudete ani ochuzeni o alternativní a vystřižené scény atd.
Verdikt: Super! Super! Super!
FILM: 8/10
ZVUK A OBRAZ: 7/10
BONUSY: 10/10



ŠESTÝ SMYSL
The Sixth Sense, USA 1999

Cole vidí mrtvé lidi. Bruce Willis mrtvé lidi nevidí a snaží se Coleovi pomoct. A vy všichni, kdo vrazíte peníze do tohoto DVD, budete moci vidět Colea a Willise. Popřípadě i mrtvé lidi. Rozepisovat děj nejúspěšnějšího paranormálního thilleru posledních let je podobná blbost jako vysvětlovat širokému obecenstvu, že Norman Bates a maminka jsou jedna a ta samá postava. Kdo viděl, nepotřebuje to, kdo neviděl, není para-normální. Není proto divu, že Cole, Willis a mrtví lidi zabrousili do hájenství stříbrných kotoučů, aby na vás mohli kdykoliv bafnout z obrazovky domácího kina.
Extra: Šeskrát hanba! Jedinci disponující šestým smyslem možná něco objeví, ale já nenašel nic. Ani galerii mrtvých lidí.

Režie: M. Night Shyamylan
Hrají: Bruce Willis, Haley Joel

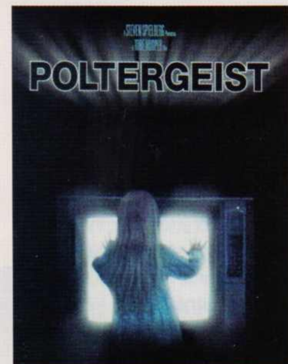
„A vy všichni, kdo vrazíte peníze do tohoto DVD, budete moci vidět Colea a Willise.

Verdikt: Dokonalý film s nulovými bonusy. Warneři by se měli zamyslet.
FILM: 9/10
ZVUK A OBRAZ: 7/10
BONUSY: 0/10



VIKINGOVÉ
The 13 th Warrior, USA 1999

Režie: John McTiernan
Hrají: Antonio Banderas, Omar Sharif
Vikingové nejsou žádní měkouši. Jsou to drsní chlapi, kteří se nemyjou, sprostě nadávají, a když někoho rozsekají mečem na krvavou kaši, mají z toho srandu. Banderas není žádný béčko, ale v tomto filmu hraje nevýrazného měkouše Ahmeda, který musí projít peklem, aby se stal skutečným třináctým bojovníkem. John McTiernan není žádný amatér, ale tenhle film o tažení Vikingů proti záhadnému nepříteli bohužel nezvládl. Z drsného historického velkofilmu by se tak nemusela stát vyměklá srágora. DVD je stříbrná placka, na které v případě *Vikingů*, kromě širokoúhlé verze 2.,35:1, konečně naleznete jak česky dabovanou, tak i titulkovanou verzi.
Verdikt: Slabá podívaná na silném formátu.
FILM: 3/10
ZVUK A OBRAZ: 6/10
BONUSY: 4/10



POLTERGEIST
Poltergeist, USA 1982

Režie: Tobe Hooper
Hrají: JoBeth Williams, Craig T.Nelson
Nedívejte se moc zblízka na televizi. Mohlo by vám strašit ve věži. Duchové jsou totiž svině a vaše soukromí je ani trochu nezajímá. A když se k tomu ubytujete v baráku postaveném na místě bývalého hřbitova, můžete si být jisti, že s vaší domácí idylkou je nadobro konec. Nábytek začíná levitovat, plyšový méďa se chystá uškrtit vaše dětátko a v DVD se postupně zhmotňuje klasický kousek Tobe Hoopera produkovaný Stevenem Spielbergem. Před vašima očima se začíná odehrávat pestrá šou paranormálních jevů. Ještě jste nezalezli pod postel?
Verdikt: Prima vzpomínka na dobu, kdy jméno Tobe Hoopera znamenalo kvalitní strašidelnou zábavu.
FILM: 7/10
ZVUK A OBRAZ: 4/10
BONUSY: 0/10

AUTOMATY

Nejnovější mašiny z arkádové planety

Letošní rok zatím museli lidé z firmy Midway prožívat pořádné trauma. Nejprve definitivně zničili slávu firmy Atari, když zrušili divizi Atari Games a její vývojová studia. Dobrou zprávou je naopak to, že se nyní takřka všechny hry, které firma vypustí do heren, objeví i na domácích konzolách. Midway zkrátka prochází určitou reorganizací a snaží se nyní soustředit především na on-line hry. Koneckonců už nyní poskytují obsah serverům, jako je *shockwave.com*, kde jsou k dispozici retro hry z archivu Midway a Atari.

A tak trochu překvapilo, že během jednoho týdne firma Midway vydala dva nové automaty. *The Grid* je futuristická „first-person" střílečka, svým pojetím ne nepodobná *Quake III Areně*. Hráči jsou vrženi do holografické CGI arény a díky spojení až šesti automatů mohou bojovat s využitím celé řady pohybů a arzenálu 25 zbraní přímo proti sobě. Ovládání probíhá pomocí trackballu, kláves a joysticku a každá z osmi postav má své unikátní zbraně a vlastnosti. Hráči se mohou ve hře zaregistrovat a později se vrátit do stejné úrovně a ke stejnému brnění a zbraním.

Druhou hrou je *CART Fury*, závodní hra s licencí americké série *Championship Auto Racing Teams*. Intenzivní akce je tu zajištěna trochu brutální soutěživostí. Pro vítězství je tu důležitá taktická jízda a nechybí ani zkratky, urychlovače a tajné vozy.



PSM VERSUS...

TOCA WORLD TOURING CARS

NO POČKAT, COŽE? *PSM* PROTI VIDEOHŘE? TAK TROCHU. VYDALI JSME SE TOTIŽ DO ŠPANĚLSKA, ABYCHOM SI ZAZAVODILI S CHLAPKY, KTEŘÍ MAJÍ NA SVĚDOMÍ BOMBU JMÉNEM *TOCA*.

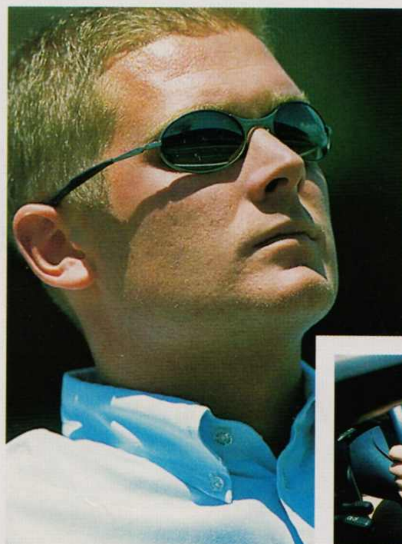
Text: **Mark Donald** Foto: **James Cheadle**

"Jenom nám, prosím, podepište tohle." *PSM* stojí na samé hraně. Před námi se rozprostírá trať jménem Circuit de Catalunya - 4.727 kilometrů rozpáleného asfaltu, místo, kde se jezdí Grand Prix Španělska a taky *TOCA World Touring Cars*, a stejně tak dobře místo vašeho posledního odpočinku. Za sebou máme tým od Codemasters, potutelně se pošklebující a kategoricky trvající na tom, abychom si realismus hry *TOCA* vyzkoušeli na vlastní kůži, a to právě na tomhle okruhu poblíž Barcelony v závodním speciálu.

Na listu, který máme podepsat, stojí:

Jsem si vědom, že jízdou na okruhu Catalunya podstupuji nebezpečnou činnost. Má účast je dobrovolná a jsem si plně vědom existujícího nebezpečí. Prohlašuji, že od okamžiku, kdy vstoupím na trať, jednám na svou plnou odpovědnost, přičemž se vzdávám za sebe i své případné dědice jakýchkoli nároků na odškodnění v případě zranění.

Dědicové? To z PlayStation vůbec neznáme. Pokud na PlayStation nepaříte zrovna ve vaně, případné dědice tyhle věci nikterak zvlášť nevzrušují. Jinak samozřejmě realismus vítáme s otevřenou náručí. jenže tohle by mohlo zatraceně bolet. Nicméně podepisujeme se tak, aby to vypadalo, že náš podpis někdo zfalšoval, odstrkujeme papír stranou a rozhodným krokem vyrážíme k poblíž stojícímu Audi S3 Quatro 1.8 turbo, jež je schopné ze sebe vymáčknou nějakých 230. Taky by vás zajímalo, jak tahle kára vypadá nabořená? No, asi je to horší než jen vytlučená okna a promáčknutý nárazník. Trošku se nám potí ruce a cítíme hřejivou útěchu (nebo to bylo něco jiného?) z vyhlídky na dopoledne strávené na tomhle okruhu, který, jak každý jistě uzná, je sakra realistický.







Schůzka s profíkem. **Jamie, fajnový chlapík, jemuž TOCA vděčí za svůj realismus. Vedle něj je náš Mark.**

Poslechněte si ostatně, co říká Jamie Wall, skutečný pilot závodních cestovních vozů (a technický konzultant hry): „*TOCA WTC* je z mého hlediska naprosto bombastická, poněvadž okruhy jsou natolik realistické, že si klidně můžu sedět před televizí a trénovat doma, a teprve pak se třeba vydat na samotnou trať." Že by naše malá šedivá krabička mohla sloužit jako tréninkový simulátor skutečným profíkům? Ostatně Jacques Villeneuve před pár lety tvrdil, že taky trénuje na efjedničkovém simulátoru od Sony. Jamie tvrdí, že mu hra doopravdy pomáhá: „Fakt to funguje, seznámíte se totiž s okruhem dříve, než na něj vůbec vstoupíte. Největší problém, který člověk má, když se po delší době vrací na nějaký okruh, je vybavit si v hlavě přesný vizuální obraz trati. No a jak jsou tyhle hry stále realističtější, hodně to pomáhá. Já jsem doma na okruhu v Oulton Parku - znám to tam doslova zpaměti a můžu potvrdit, že všechny hrboly a nerovnosti jsou i ve hře."

Ostatně proto je taky Jamie tady. Stejně jako si Spielberg najal válečné veterány, aby mu pomohli při natáčení filmu *Zachraňte vojína Ryana*, byl i Jamie osloven, aby svými zkušenostmi přispěl k řadě *TOCA*. Celé to začalo u titulu *TOCA 2*: „Codemasters sháněli někoho, kdo by věděl, jaké je to řídit závodní cestovní vůz, a kdo by dokázal poradit, jak tuto zkušenost převést do videohry, aby i hráči získali srovnatelný zážitek." Ovšem ovládání v *TOCA 2* připomínalo spíš zlý sen. Auta šla do hodin prakticky okamžitě a normální smrtelník neměl pražádnou šanci je zvládnout. Že by Jamie svou práci odvedl až příliš poctivě? „Největším problémem v *TOCA 2* bylo omezení fyzického modelu," odpovídá Jamie. „Když se auto dostalo trošku do smyku, už se roztočilo a nedalo se s ním nic dělat. Oproti tomu ve skutečnosti máte nad autem kontrolu a sebemenší pohyb cítíte přes sedadlo. Prostě víte, kdy je auto na samé hranici smyku. A to je právě ve hře to nejtěžší - vycítit, co zrovna auto dělá. Proto jsme se v téhle nové hře pokusili tento pocit nějak zachytit, zejména pomocí vizuální stránky, takže vidíte, když vám auto ujíždí pod rukama."

Ale zpět na reálný okruh. Zaujímáme pozici na startu. Zatraceně! Přece jenom je to auto udělané na závody!

Upsat se ďáblu. **Náš redaktor se právě upisuje ďáblu, a tak není divu, že mu lezou oči z důlků.**

Circuit de Catalunya

Co takhle audinu? Skupinka vyděšených novinářů proti profíkům. A taky Mark, pochopitelně.

Všechno je tu jinak a my se připravujeme na to, že jízda bude zatraceně nepohodlná.

Naše myšlenky se proto upínají k předchozímu souboji s Jamiem, a to v režimu rozdělené obrazovky ve *WTC*, kde jsme přece jen doma. Jamie se nás snažil vyvést z míry, když nám odhalil, že je vůbec nejmladší anglický závodník. Už v 16 proháněl po evropských okruzích nabušené káry, přitom doma nesměl s autem na silnici. Ale co! Tím nás neznervózní! My totiž máme závodění na PlayStation v krvi od narození. A tak jak na semaforu naskakuje zelená, už v hlavě otevíráme láhev šampaňského. Ale je-li *WTC* skutečně tak realistická, pak je otázka: kdo má větší šance, pilot nebo pařan? Jamie k tomu říká: "Techniku, kterou používáte v autě, můžete snadno převést na joypad. Auto reaguje mnohem lépe, takže je třeba jezdit s velkým citem. A stejně jako v závodním autě, kde nohou na plynu stále pohybujete a hledáte, kde má auto největší záběr, tak ve hře totéž můžete provádět s palcem na joypadu. Hra je teď hodně citlivá vůči jednotlivým stylům jízdy."

Styl jízdy, který máme šanci vidět, se spíše podobá scéně z *Ben Huru* než poklidné projížďce po anglické krajině. Jamie se do toho tolik opírá, že v zatáčce téměř leží v našem křesle. My poslední zatáčkou projíždíme už s rozflákaným oknem. "Zkusíme se mu trefit do zadku. Jo, poslední šance, sestřel ho!" To, co zbylo z Jamieho auta, končí ve zdi, zatímco naše dobitá kára se pomaličku plazí přes cílovou čáru. Jasně, rozhodně to nebylo vítězství, na které bychom mohli být hrdí, a už vůbec ne férové, ale - jak říká sám Jamie: „Já se taky vždycky snažím jet naplno. Být druhý je k ničemu, to je stejné jako poslední."

A co takhle karamboly? „O ty se člověk moc nestará. Prostě to nejde, nemůžete, jinak byste byli věčně poslední. Už jsem taky dostal hodiny ve dvoustovce a musím říct, že to je pěkný hukot. Ale člověk se musí ovládat, ta auta jsou napojená na vysílačky a my máme v helmě mikrofon, navíc to jde často přímo do televize, takže si jistě umíte představit, jaké by jinak padaly nadávky."

Ale my si to vůbec nemusíme představovat. Jak jsme tak kroužili po skutečném okruhu, napadaly nás hodně důvěrně známé fráze, kterým španělský instruktor, kterého jsme měli v autě, naštěstí ani zbla nerozuměl, zato furt omílal jediné anglické slovíčko, jenž znal: "Plyn, plyn, plyn." Tak to tedy osolíme, závratnou rychlostí se přeženeme kolem soupeře a končíme ve štěrku. Přitom si vzpomeneme na Jamieho slova: „Pak už je možný jenom skutečný simulátor, speciálně postavený kokpit, kde člověk fakt cítí, co auto dělá." My však doufáme, že *TOCA* své poslední slovo ještě neřekla. ■

>> TOCA World Touring Cars vychází u Codemasters. >>









Skutečné versus neskutečné. Pan Donald se prohání po katalánském okruhu ve skutečném světě (vlevo) a v neskutečném (vpravo).

JESTLIŽE VÁS *ALIEN RESURRECTION* ZAHNALA DO ÚZKÝCH, MĚLY BY VÁM NAŠE MAPY POMOCI NAJÍT CESTU HNÍZDEM NETVORŮ. PRVNÍ DVĚ ÚROVNĚ JSOU SNADNÉ, A PROTO JE NECHÁME NA VÁS. PAK UŽ SE NEMUSÍTE BÁT, POMŮŽEME VÁM.

Alien Resurrection

PSM NÁVOD

1. ČÁST

LEGENDA

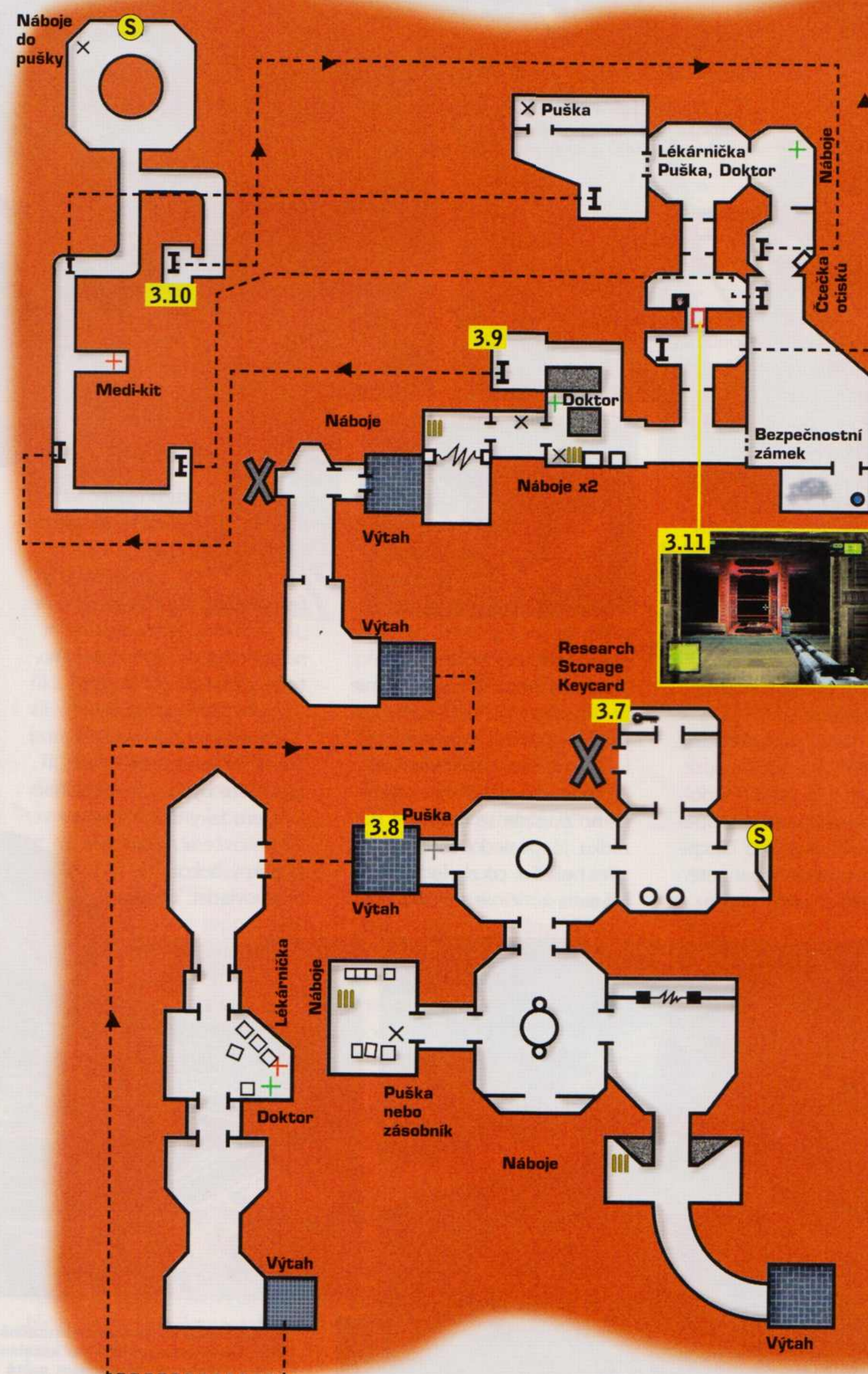
- Čtečka otisků
- Náboje
- Puška nebo zásobník
- Plamenomet nebo kanystr
- Granátomet nebo granát
- Kyselina
- Výtah
- Vypínač
- Klon
- Infikovaný
- Ovládací panel
- Zbraň strážce
- Klíč/ Karta
- Zámek
- Silové pole
- Generátor silového pole
- Elektrické výboje
- Vozidlo
- Lékárnička
- Doktor
- Komora

Mapy: Anne Cakebread

ÚROVEŇ 3: RIPLEY - SKLAD KLONŮ

Poté, co opustíte Comms Room, se držte vpravo, seberte magnetickou kartu Security One a stiskněte čtečku [3.1], pak sejděte zpátky dolů po žebříku, zabijte první klon a najděte kartu Observation Balkony Keycard [3.3] - vezměte si zásoby z tunelů, stisknutím ovládacího panelu vypněte bezpečnostní lasery a vydejte se dolů výtahem [3.4]. Vylezte nahoru po žebříku, deaktivujte bezpečnostní zámek a vezměte si kartu R+D, pak zastřelte druhý klon [3.5], vraťte se na křižovatku u startu a vypněte R+D silové pole [3.6].

Vydejte se podél číslovaných dveří, dokud nenarazíte na kartu Research Storage [3.7]. Použijte ji pro vstup do výtahu [3.8]. Pomocí výtahů sestupte až do služebního koridoru [3.9]. Všechny žebříky z tohoto sektoru vedou do místností, které obsahují užitečné pomůcky a také odporné obludy. Seberte [3.10] a použijte čtečku a pokračujte dál. Až dojdete do místnosti chráněné laserem [3.11], zmáčkněte čtečku, a když paprsky zmizí, pokračujte dál po žebříku napravo dolů a do výtahu [3.12]. Vyjděte z výtahu, rozstřílejte vejce a cestou do poslední místnosti si dávejte pozor na páru. Zmáčkněte čtečku [3.13], která vypne bezpečnostní systém, stiskněte první vypínač [3.14] a pak se párou vraťte ke druhému. Ještě jednou se vraťte, abyste si to vyřikali se třetím klonem [3.15], a zakončete úroveň v místnosti Comms Room.



Lékárnička
Doktor
Čtečka otisků
Výtah
3.12
Zapečetěné dveře
Puška nebo zásobník
Náboje
Doktor
Puška nebo zásobník
Náboje
Náboje
Lékárnička
Vypínač
Výtah
CÍL
Lékárnička
3.14
Vypínač
Čtečka otisků
3.13
Klon
3.15
Lékárnička
Lékárnička
Zbraň strážce
Zbraň strážce
Doktor
Vypínač
Doktor
3.3
Puška
3.4
Náboje x2
3.1
Čtečka otisků
Lékárnička
Nahoru
Observation Key + Motion Tracker
3.2
Klon
Lékárnička
Náboje
3.5
Klon
Lékárnička
Výtah
Čtečka otisků R+D Key Náboje
Puška nebo zásobník
Výtah
Silové pole
Náboje x2
Puška
3.6
START

ÚROVEŇ 4: RIPLEY - KARANTÉNA

Zatočte doprava, použijte výtah, a až vystoupíte, zmáčkněte čtečku v pozorovacím výklenku **[4.1]** a vraťte se ke vchodu do skladiště **[4.2]**. Až si to vyřídíte s příšerami, vydejte se tunelem v levém spodním rohu, který vyústí mezi dvě silová pole. Sjeďte výtahem dolů, použijte kartu Holding Pen 3Z a aktivujte dvě čtečky **[4.3]**. Vraťte se výtahem a procházejte místnostmi, dokud nenarazíte na další silové pole **[4.4]**. Rozstřílejte generátor a z komory seberte kartu Quarantine a pokračujte k reaktorové místnosti. Teď vás čeká spousta pobíhání tam a zpátky. Jděte až na konec velké řídicí místnosti a vyšplhejte po žebříku k vadnému reaktoru **[4.6]**; rozstřílejte všechny silové spoje, abyste přesměrovali proud. Vraťte se zpátky do sektoru karantény a použijte čtečky, které odpojí bezpečnostní systém ve dvou biokomorách **[4.7]**. Utíkejte zpátky k reaktoru a rozpojte poslední spoj. Nyní máte přístup i do poslední komory v sektoru karantény a můžete se dírou spustit do služebního koridoru **[4.8]**.

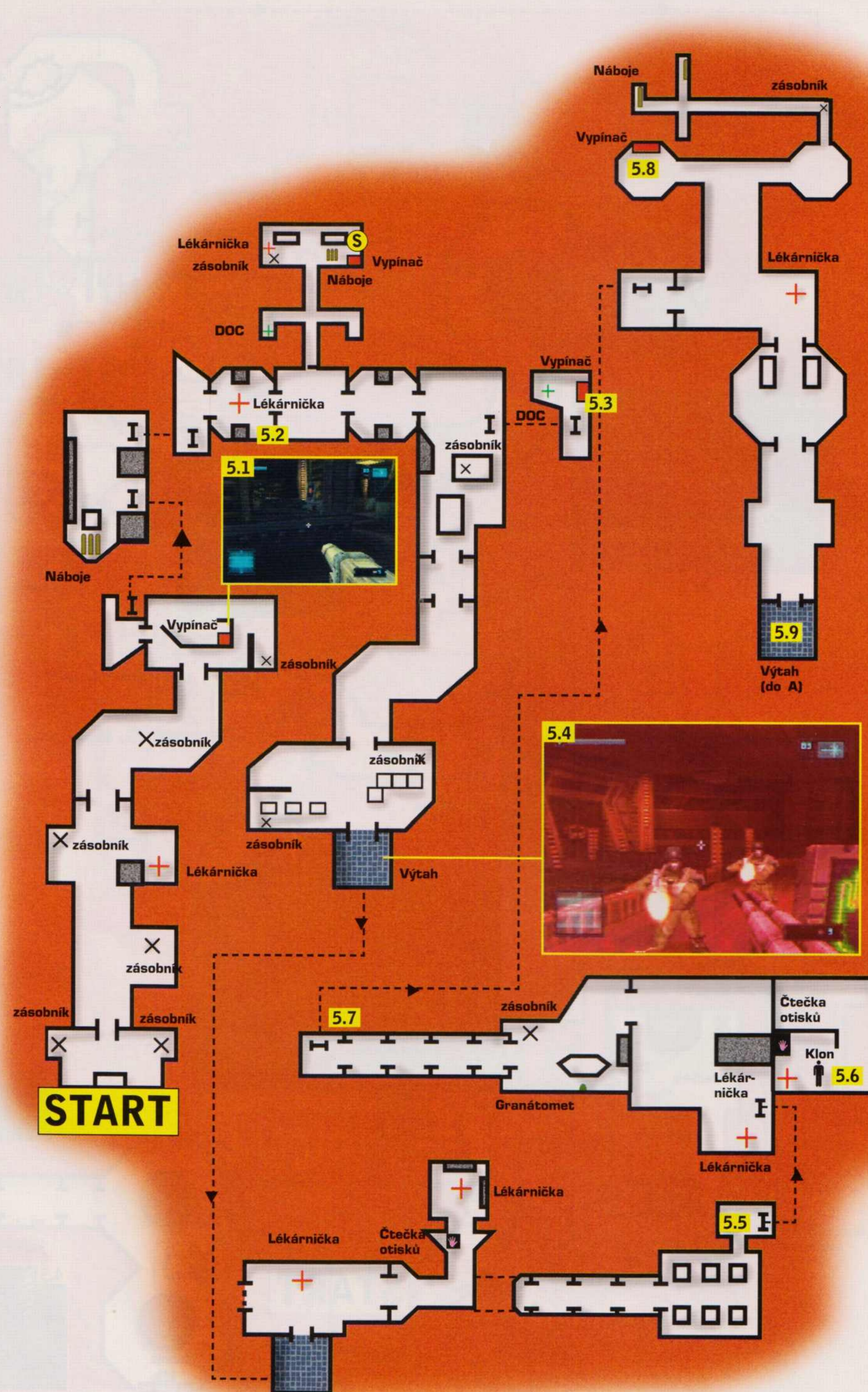
Vylezte po žebříku na konci chodby a nahoře použijte dvě čtečky (čeká vás tu spousta příšer) **[4.9]** a vejděte do výtahu. Vyjdete v sektoru řídicího centra a vydejte se po žebříku dolů ke dvěma dalším komorám **[4.10]**. Odpalte v obou silové spoje a získáte přístup na balkon, kde najdete kartu Security One **[4.11]**, kterou použijete pro dveře **[4.12]**. Aktivujte čtečku skrytou ve výklenku **[4.13]**, zlikvidujte vejce (některá jsou schovaná ve stínu), stiskněte vypínač, rozstřílejte silové spoje **[4.14]** a pokračujte po žebříku nahoru, kde najdete kartu LV427 **[4.15]**. Vraťte se po žebříku zpátky a připravte si pukrle, tentokrát na vás čeká sama královna! Nejlepší je utéct, pokud to stihnete. Několikrát dovnitř střelte z něčeho pořádného a vydejte se jiskřícími dveřmi **[4.16]**, uvnitř zatáhněte za první ze čtyř spínačů a pak zpátky do arény. Zatáhněte za druhý spínač **[4.17]** a doplazte se k plamenometu a třetímu spínači **[4.18]**. Na řadě je poslední spínač **[4.19]** a pak se doplazte ke čtečce za sklem **[4.20]**. Nyní máte přístup i do poslední komory **[4.21]**, kde si, dříve než zlikvidujete dva klony **[4.22]** a zakončíte úroveň u Comms Console, můžete vyzkoušet svou novou oheň chrlící hračku.

TOP SECRET
ALIEN RESURRECTION

ÚROVEŇ 5: DESTEFANO SOUBOR VOJENSKÝCH SYSTÉMŮ

Vydejte se širokou chodbou a po krátkém boji s několika strážci stiskněte spínač na ovládacím panelu [5.1], projděte dveřmi a slezte dolů po žebříku. Pokračujte po vedlejším žebříku nahoru a octnete se v místnosti s červeným laserem [5.2]. Po třetím paprsku si malým tunelem dojděte pro prémii a deaktivujte paprsky. Pokračujte průchodem [5.3] a pak nahoru po žebříku, kde najdete časový spínač, s jehož pomocí vypnete zabezpečení. Dojděte ke dveřím vlevo nahoře, projděte dalším skladem a pak výtahem nahoru, kde najdete jakési portály [5.4]. S použitím čtečky se dostaňte do výtahu zdvižnou plošinou a dávejte pozor na vojáky a laserové zabezpečení. Father už touhle dobou začíná blbnout! Ignorujte ho a vydejte se nahoru po hodně vysokém žebříku [5.5] a zničte sedmý klon [5.6]. S použitím čtečky zablokujte palubní zabezpečení. Pokračujte dál, dokud nedojdete k dalšímu vysokému žebříku [5.7]. Když se předtím, než začnete sestupovat, podíváte dolů, uvidíte několik silových spojů, které musíte rozstřílet, aby vás neuškvařily. Dole pak opusťte místnost, vydejte se doleva, vypněte zabezpečení dveří [5.8] a pokračujte chodbami, dokud nedojdete k výtahu [5.9]. Až z něj vystoupíte, zjistíte, že jste se stali hosty na cizí hostině. Pokračujte až na křižovatku ve tvaru T a pusťte se doprava. Vezměte si všechno, co najdete v místnostech, vyjděte ven a zatočte doleva. Odpojte bezpečnostní systémy [5.10] a najděte velký bezpečnostní počítač [5.11]. Zmáčknutím všech čtyř spínačů si vypnete zabezpečovací systémy pro další postup.

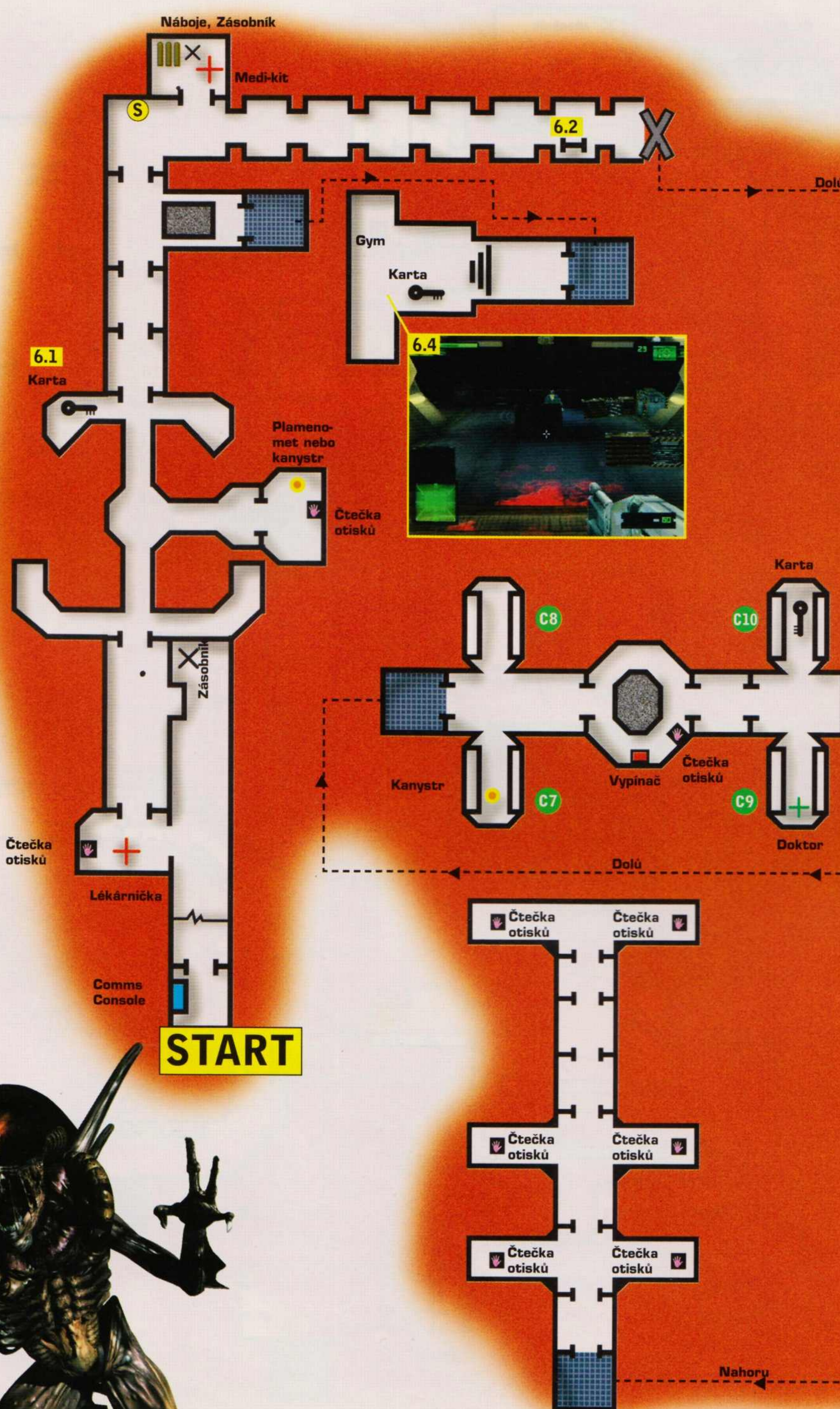
Opusťte místnost s počítačem, projděte kolem "jiskřící" (musíte se vyhnout) místnosti a pokračujte, dokud nedojdete k výtahu. Jím se dostanete do série místností s množstvím okenic kolem, procházejte jimi, dokud vám v postupu nezabrání zabezpečovací systém [5.12]. Dejte se zpátky a projděte nyní rozbitými dveřmi ve čtvrté místnosti. Abyste odpojili zabezpečení, musíte se proplést systémem tunelů, až budou aktivovány čtečky ve všech čtyřech předpokojích [5.13]. Pak můžete pokračovat, až se dostanete k Fatherovi [5.14]. Fathera zresetujete tak, že nejprve odpojíte primární silové pole tím, že zmáčknete čtečku v každém rohu systému vnějších koridorů. Nyní se zpřístupní druhé série čteček, které vypnou sekundární pole. Fathera, který žvaní nesmysly, vypnete zmáčknutím spínačů, které najdete kolem něj. Je znovu nastolen pořádek a vy můžete zakončit úroveň v Comms.

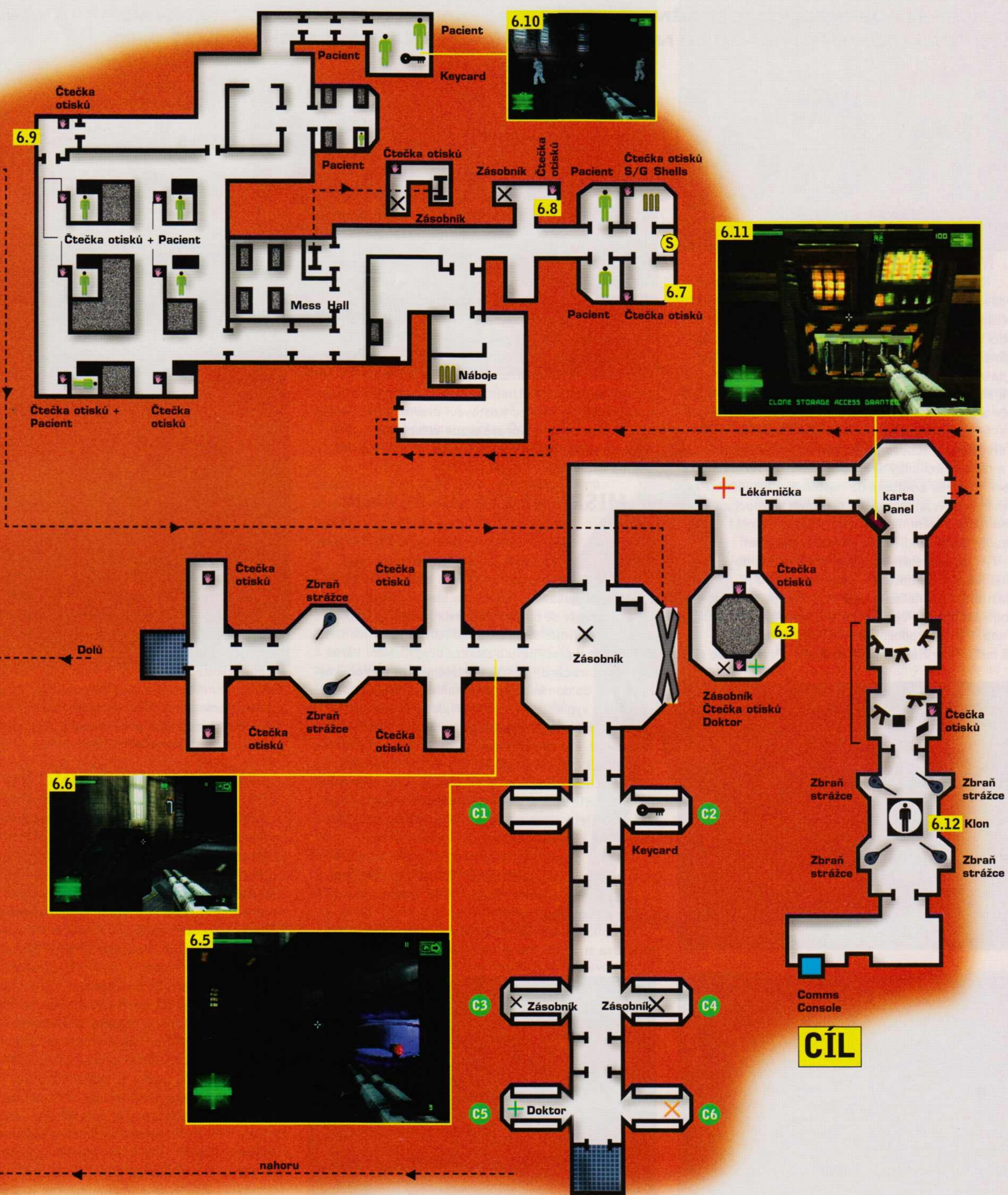


ÚROVEŇ 6: RIPLEY - MAXIMÁLNÍ ZABEZPEČENÍ

V téhle úrovni začíná být tlupa vetřelců pěkně podrážděná, takže to chce maximální bdělost! Vyjděte z místnosti Comms a seberte první kartu High Level Command (HLCK) [6.1], pak dojděte na konec chodby, v níž je spousta stráží pro zvláštní operace, a sestupte po žebříku [6.2]. Musíte stisknout dvě čtečky v řídicí místnosti, čímž odblokujete bezpečnostní uzávěry tělocvičny a bloku komor [6.3]. Vraťte se po žebříku nahoru a v tělocvičně na vás čeká nepříjemný souboj o kartu HLCK2 [6.4], pak musíte zpátky dolů k blokům komor A a B. Začněte s A [6.5], dojděte na konec systému koridorů a vyjeďte výtahem nahoru, kde najdete čtečky, které otevřou dveře jedna až šest. Jeďte výtahem dolů, kde vás v komorách čeká kořist a v čísle 2 i HLCK3. Pro blok B je postup opačný [6.6], takže odemkněte komory, sjeďte výtahem dolů a v desítce najdete HLCK4.

Dřív, než vyndáte poslední kartu, musíte zbavit chudáky infikované vetřelce jejich břemene. Na konci chodby po levé straně vstupte do pozorovatelny a pak zlikvidujte první dva pacienty v jejich komorách [6.7]. Nezapomeňte stisknout čtečku v místnosti, do níž se dostanete dveřmi následujícími po těchto [6.8], pak vylezte po žebříku, který vás dovede do Mess Hall (jídelna), zmáčkněte čtečku a vyzvedněte si zásoby z Mess (spižírna). Teď vejděte do dveří nalevo od Mess, kde najdete nepřehlednou sérii komor: postřílejte všechny pacienty v komorách jedna až šest a stiskněte čtečky přede dveřmi, které vypnou zabezpečení, a měli byste získat přístup do Administration Room (administrativní místnost) [6.9]. Čtečka, kterou tu najdete, vám umožní přístup k poslední kartě nacházející se v komoře [6.10]. Vraťte se ke Keycard Panel [6.11], který vám otevře cestu ke klonu [6.12] a také na konec celé úrovně. Pokračování příště.





A JE TU I DRUHÁ ČÁST NÁVODU NA PEKELNĚ NÁROČNÉ DOBRODRUŽSTVÍ JOHNA CORDA. TAHLE HRA JE BEZ POMOCI TÉMĚŘ NEDOHRATELNÁ A SVOU OBTÍŽNOSTÍ NÁS PŘEKVAPILA, I KDYŽ ZA TO VDĚČÍ I TROCHU NEPŘESNÉMU OVLÁDÁNÍ. TAK S CHUTÍ DO TOHO.

In Cold Blood

PSM NÁVOD

2. část

5. MISE - OPĚT V DOLECH

Prozkoumejte mříž napravo a promluvte si o ní s Kostovem, vydejte se chodbou dozadu a na jejím konci oddělejte hlídače (nalevo). Zatáhněte za páku a poté si o ní a o mříži promluvte s technikem. Utíkejte zpět k mříži a počkejte, až ji technik otevře. Projděte skrz laserovou bránu, zlikvidujte dalšího hlídače a doběhněte až k mostu s kulometem. Promluvte si s Kostovem, a až zahájí palbu, přeběhněte rychle přes most a schovejte se. Všechny tři hlídače zabijte a na konci chodby zabijte čtvrtého. U terminálu si otevřete dveře a vstupte do místnosti s výtahem. Promluvte si s techniky a pěstí domluvte porouchanému terminálu. V něm mechanickou rukou (3. možnost) odsuňte barel a odjeďte uvolněným výtahem.

Vylezte po žebříku a vlezte do okna za doktorem Tolstovem. Při konverzaci sem znenadání přijde stráž - zastřelte ji a utečte oknem, než přijede zalarmovaný robot. Sejděte po žebříku dolů a vylepšete nabíječku minou. Po zneškodnění robota si seberte minu a u mrtvoly profesora jeho ID kartu. Přejděte do protější budovy a nepozorován vylezte po žebříku nahoru. Zde použijte profesorovu ID kartu u výtahu a vyjeďte s ním o úroveň výše. Vstupte na jezdící pás a rychle vyskočte na tyč nad ním. Přeručkujte po ní a na druhé straně zlikvidujte stráže. Přelezte pec a u třetího strážného vypněte elektřinu. Přeběhněte přes pás na druhou stranu, sjeďte dolů výtahem a zde zabijte další stráže. Umístěte bombu na světlé místo a vyběhněte na pomoc Kostovovi dveřmi vlevo. Po zabití strážných jděte vpravo a zde vstupte do budovy. Nyní už se musíte jen prostřílet ven z budovy, než bomba exploduje.



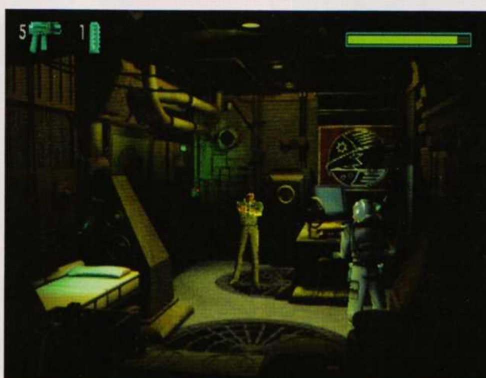


6. MISE - CESTA NA OSTROV

Vylezte po žebříku a vydejte se směrem k plotu nalevo. Počkejte, až stráž poodejde, a odsuňte kolo. Dírou v plotě se dostanete do komplexu a zde proběhněte nepozorovaně dozadu k budově, na kterou vylezte po žebříku. Podívejte se oknem na televizi a pak jí vylepšete anténu. Schovejte se za okraj střechy, a až přijde stráž, přetáhněte ji přes hlavu a seberte bezpečnostní kartu (security passcard). Slezte ze střechy a za pomoci karty vejděte do domku. Na stěně nalevo od televize si pohrajte s vypínačem, a až se přijde stráž podívat, co se děje, oddělejte ji. Vyjděte ven z budovy a přesuňte se do vedlejší, kde po rozmluvě s technikem umístěte minu do nabíječky. Z terminálu vyšlete příkaz robotům pro návrat, schovejte se a po zneškodnění si vezměte minu nazpět. Jděte zpět k plotu, skrz který jste prošli, a na domě otevřete plynový kohout. Plyn zapalte zapalovačem, jděte k domu s lanovkou a vstupte do něj.

Vyjděte po schodech nahoru a vejděte do místnosti nalevo, zde vylezte po žebříku. Na střeše zabijte stráže a Remorou odpalte raketu SAM. Stejnou cestou se vraťte k domu s plynem.

Propližte se ven z areálu a u malého bunkru zabijte dva strážné. Vstupte do budovy a stáhněte si do Remory soubory s klíčem od brány jednokolejky. Jděte zpět za Chi. Nahrajte soubory z Remory do terminálu brány a vstupte do tunelu.





Zabijte všechny strážné, posléze i roboty a vylezte po žebříku na vlak. Dojděte na konec, vylezte po žebříku a projděte chodbou až na konec, kde sjeďte výtahem dolů. Poté, co zlikvidujete stráže, si přivolejte výtah, vyjeďte s ním nahoru, vylepšete nabíječku robotů minou a otevřete dveře u počítače. Po vyřazení robota z provozu si minu vezměte, spusťte lanovku a co nejrychleji utíkejte dveřmi ven, kde na konci balkonu skočte na lanovku.

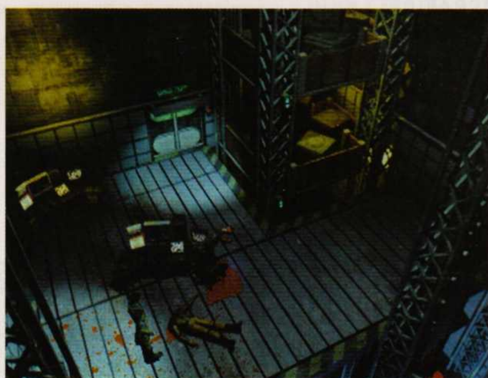
7. MISE - V NITRU OSTROVA

Potichu se zbavte strážného, u terminálu třikrát ve směru hodinových ručiček otočte plošinu a skrčen na ni vstupte. Jestliže po ní půjdete, stráže zalarmují roboty. Po přejetí běžícího pásu vylezte na žebřík a po likvidaci hlídače otočte plošinu dvakrát proti směru hodinových ručiček. Na druhé straně aplikujte předchozí postup, ale plošinu nyní otočte jednou ve směru hodinových ručiček. Vezměte si ze skřínky nalevo od terminálu baterii (Power Cell). Přeběhněte přes můstek a vylepšete nabíječku robotovi EMP minou. Vezměte si minu nazpět, vložte baterii do skřínky nalevo od výtahu a s ním pak opusťte tuto lokaci.

Utíkejte koridorem až k ventilu na trubce a počkejte, až přijede technik. Rychle mu ujeďte výtahem a propližte se za vojáky do další místnosti. Vyběhněte po schodech nahoru, ale vstupte do dveří na konci chodby, kde zabijte stráž a do nabíječky dejte minu. Vyjděte druhými dveřmi a na konci chodby v další místnosti zabijte další stráž. Rychle nalákejte pronásledujícího robota k mině a po zneškodnění si ji vezměte zpět. Vraťte se do místnosti, kde robot původně stál, a dveřmi nalevo se dostanete ke schodům, po kterých sestupte. V další místnosti zabijte ostrahu







a výtahem se dejte do dalšího patra. Jděte do sousední místnosti, kde počkejte, až robot odjede, a zaběhněte si promluvit se spoutaným technikem do místnosti nalevo. Opět vyčkejte odchodu robota a schovejte se za bedny před místností. Jakmile robot přijede, rychle utíkejte do dveří, kterými přišel, a zde se za prvními dveřmi napravo nachází vězení, ve kterém je Alexandra. Propližte se zpět na chodbu a skrčte se za bednami. Počkejte, až z místnosti s bednami přijede další robot, oba roboti se pak na sebe podívají a vy se co nejrychleji pokuste zmizet ve dveřích nalevo. Projděte spojovací chodbou a v kontrolní místnosti potichu zabijte hlídače. Jděte k terminálu a trochu si pohrajte s roboty. Až bude robot v místnosti, kde je cela s technikem, zamkněte dveře č. 4. Druhý robot se půjde podívat, co se děje, a tak musíte rychle zavřít dveře 9 a 10. Robot se poté dostane do předchozí chodby a vy mu uzamčením dveří 7 zablokujete východ. Teď už jen stačí uzamknout třetího robota ve chvíli, kdy nebude v místnosti s výtahem, a máte od robotů nadobro pokoj. Odemkněte dveře 9 a 11 a prostřílejte se k výtahu.

Ve druhém patře jděte koridorem až do místnosti s terminálem - u něj stojí nepohodlný strážce, kterého rychle zabijte. V terminálu odemkněte dveře a potom vyběhněte zpět po schodech nahoru. Odejděte druhými dveřmi v místnosti. Jděte do spodní části místnosti a promluvte si s pistolí v ruce s technikem. Jděte zpět k hlavnímu výtahu a dříve zavřené dveře by nyní měly být otevřené. Ventilem vypněte hlavní pumpu a pokračujte v návratu do 5. úrovně. Dejte minu do nabíječky a zneškodněte robota. Pozor, minu neberte! Uzavřením ventilu vypnete pomocnou pumpu a spustí se poplach. Rychle se skrčte za bednami a zlikvidujte stráž. Vezměte si minu a jeďte do 1. úrovně. Za zády strážného je místnost, ve které je terminál, u kterého použijte tlačítko pro interakci.

8. MISE - ÚTĚK

Vyjděte s Chi z vězení a jděte pro Alexandru. Tu zatím nemůžete osvobodit, a proto jeďte hlavním výtahem do nejspodnějšího patra. Jděte si prohlédnout spuštěný most a poté ho u terminálu v kontrolní místnosti zvedněte. Protože nemáte dostatek energie na provedení operace, vyjeďte do patra s lanovkou a z výtahu (viz předchozí mise) si vezměte baterii. Vraťte se do kontrolní místnosti, do skřínky vlevo vložte baterii a u terminálu zvedněte most, po kterém přeběhněte. Jděte až k vrtulníku a zlikvidujte hlídače. Prozkoumejte rozbitý vrtulník a do Remory si nahrajte informace o součástce, jež je potřeba na opravu. Jděte do kontrolní místnosti a v terminálu zjistěte, kde se daná součástka nachází. Ve třetím patře se dejte na rozcestí dveřmi vedoucími doprava a v místnosti na konci chodby si vezměte minu a součástku do vrtulníku. Jděte k cele, kde je vězněná Alexandra. Připlácněte minu na dveře a odstupte od nich. Promluvte si s Alex a spolu s ní a Chi se vydejte k vrtulníku, který opravte novou součástkou.



9. MISE - KONEČNÉ STŘETNUTÍ

V této misi na vás budou střílet ze všech stran, proto neváhejte a střílejte na vše, co se pohne.
Po likvidaci nepřátel na trupu ponorky sestupte po žebříku v horní části paluby a vstupte do útrob nosiče smrti. Opět si procvičte své střelecké schopnosti a pak se vydejte dveřmi vpravo. Na konci chodby rychle zabijte námořníka. Dveře do bezpečnostní místnosti nelze otevřít ani Remorou, proto zde zanechejte Chi, aby zkusila své štěstí. Výtahem, kterým přijel námořník, vyjeďte nahoru, zde výtah u terminálu zablokujte a žebříkem sestupte dolu. V chodbě zabijte vojáky, vylezte na druhém konci po žebříku a v levém potemnělém koutě si přečtěte čísla z trezoru. Odjeďte výtahem na můstek a dejte se dveřmi nalevo. V první chodbě potkáte technika, kterého důkladně vyzpovídejte, v další místnosti najdete další dva techniky, s těmi rovněž prohoďte pár slov a chodbou vedoucí okolo turbín dojdete až k trezoru. Trezor nelze otevřít, proto se jděte podívat, jak postoupila Chi. Po odchodu Nagarova zůstaly dveře do bezpečnostní místnosti otevřené a v nich si můžete promluvit s kapitánem, ten vám řekne správnou kombinaci k trezoru. Z trezoru si nyní vyzvedněte odpalovací klíč (Launch key), ale než opustíte místnost, hru si raději uložte. Na cestě na můstek vás přepadne Lukyan a odlehčí vás od pistole. Ve vhodný okamžik jej srazte do turbíny a pokračujte v cestě na můstek, kde po uložení hry vložte klíč do terminálu. Vzápětí přijede výtahem samotný Nagarov a po rozmluvě, kdy mu spadne žebřík na záda, mu seberte malý klíček, který mu upadl, a sjeďte výtahem o patro dolů, kde si v trezoru vezměte druhý odpalovací klíč. Deaktivujte vypuštění raket. Jeďte do podpalubí a u trubky naleznete spoutanou Chi. Klíčkem od Nagarova ji uvolněte a společně utíkejte na ponorku, kde už na vás čeká Alexandra.

Blahopřejeme! Svět je zachráněn a padouch je mrtev, co více si přát?

Lukáš Kolínský





VŠECHNY TIPY, PO KTERÝCH MŮŽETE TOUŽIT, SESTAVENÉ JEDEN VEDLE DRUHÉHO V OBROVSKÉ DATABÁZI. CO VÍC SI PŘÁT?

0-9

40 WINKS

Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ○, L1, L2, R1, L2.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↓, R2, L1, ↑, R2.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↑, L2, ←, R2, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte →, L1, ↑, R1, L1.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑. Pusťte SELECT, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.

A

ABE'S EXODUS

Postup do další části
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, ○, ✕, ✕, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, △, □, ✕, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ✕.

ABE'S ODDYSEE

Výběr úrovně
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ✕. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte R1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ✕, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

ACTUA SOCCER 2

Následující kódy zadávejte v titulní obrazovce:
Tým Gremlin 11-
←, →, □, ○, ↑, ↓, □, ○
Neviditelní hráči-
□, ○, ↓, ○, ↑, →, □, ←
Velcí hráči-
↑, ↓, ↓, →, □, □, ○, ○
Malí hráči-
○, ↓, ↓, □, ↑, ↑, ←, →
Hraní s plážovým míčem-
←, →, ←, ↑, ←, →, □, □
Chlupatý míč-
←, ←, □, →, →, ○, ↑, ↓
Hraní bez reflektorů-
←, ←, ←, ○, →, →, →, □
Černobílý mód-
↑, ↓, ↑, □, ○, ↑, ↓, ↑

AIR COMBAT

Cheatové menu
Na nahrávací obrazovce s logem ptáka stiskněte R1 + ○. Podle černé obrazovky s logem a CD na pozadí poznáte úspěšné zadání. Po zadání se v levém dolním rohu objeví NAMCO.
999.999.000 kreditů
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↓, ○, △, △, △, ○, △, ○, △, ○ + △, pak stiskněte ○ + △ a držte. Začněte hru a vstupte do obrazovky výběru letadla, počet kreditů lze nyní nastavit na maximum.
Změna barvy letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, pak stiskněte R1 a držte.
Změna barvy doprovodného letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD 10krát zmáčkněte START + R1.
Tajná minihra
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑, ←, ↓, →. Začněte hru a pak se vraťte do titulní obrazovky. Minihra poběží asi 6 sekund, než se hlavní hra nahraje.

AKUJI THE HEARTLESS

Ladicí mód
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △, ↑, ↓, →, →.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte →, →, ←, △, ✕, ↑, ○, ←.
Neomezeně spirit spellů po jejich získání
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, △, ←, ←, ○, ←, △, →, ○, ↑, ↑, ↓.

APOCALYPSE

Při zadávání kódů zapauzujte hru a držte L1.
Výběr úrovně- △, ↑, ✕, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Plné zdraví- □, ✕, △, ○
Všechny zbraně- □, ○, ↑, ↓, ✕, □
Neomezeně životů- △, ○, ✕, □
Ladicí mód- ↓, ↓, △

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

V obrazovce "Press Start" namačkejte ↑(4X), ↓(4X), ←(4X), →(4X) na ovladači v portu 2 a můžete si prohlédnout všechny konečné sekvence.

ARMOURED CORE

Pohled první osoby
Stiskněte START + △ + □ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery.
Nehybná kamera
Stiskněte START + ○ + ✕ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a kamera zůstane na současné pozici.
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru.

NOVÉ CHEATY

Nové cheaty:
Mortal Kombat: Special Forces
Tony Hawk's 2
Spiderman
Sydney 2000

Cheaty na přání a nové kódy u již dříve uvedených her:
Dune 2000
Syphon Filter 2
Doom
O.D.T.

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLACK DAWN

Mód pro dva hráče
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT + R2 současně na ovladači **1** i **2**. (Tón oznámí správné zadání a objeví se volba dvou hráčů).
Skryté FMV sekvence
Dokončete hru na obtížnosti "Rockin"
Kódy misí
Urban Shield - 1018
Black Out - 1006
Ice Storm - 1213
Desert Fury - 0203
Tiger Trap - 0917
Crack Down - 0354
Cheatový mód
Před zadáváním následujících kódů zapauzujte hru a namačkejte SELECT, L2, SELECT, R2.
Rotační kulomet- SELECT (x3).
Vypnutí kolizí- □ (x4).
Nesmrtelnost- △ (x3), □.
Štíty a palivo na maximu- △ (x3), ○.
Maximum zbraní- L1, L2, R1, R2.
Dokončená mise- △ (x3), ↓ (x3).
Odstranění menu pauzy- ↓, R1, R2.
Zavolání doprovodu- □ (x3), e.
Upgrade současné zbraně- L1 (x2), R1 (x2).
Výběr úrovně v hlavním menu podržte ←+ L2 a stiskněte SELECT.

BLOODY ROAR

Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ✕.
Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ○.
Malí bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ✕.
Malí bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Velké ruce
Podržte L1 + L2 a vyberte bojovníka.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Pro aktivaci cheatů podržte L2 + L1 v obrazovce výběru úrovně, nebo období.
Výběr úrovně- ✕, □, R2, L1, ○, ✕, □, □, □
Všechny dovednosti-
✕, □, R2, L1, ○, ✕, □, ○, □
Získání klíče- ✕, □, R2, L1, ○, ✕, ○, □, □
Plné zdraví- ✕, □, R2, L1, ○, ✕, □, ○, ○
Smrt- ✕, □, R2, L1, ○, ✕, ○, ○, ○
Maximum mrkví-
✕, □, R2, R2, ○, ✕, □, □, ○
Prohlédnutí kompletní konečné sekvence-
✕, □, R2, L1, ○, ✕, ○, □, ○
Prohlédnutí nekompletní konečné sekvence-
✕, □, R2, L1, ○, ✕, ○, ○, □

C

CARDINAL SYN

Následující kódy musíte napsat na tituiní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start
Všechny postavy-
↑, ↓, ↓, ↑, ←, △, →, □, ↓, ○, L1, L2
Kron-
↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, R1, R2
Trhání- ←, ←, ○, →, →, □
Nekonečně kouzel- →, →, ○, ←, ←, L1, R2, L2, R1
Závěrečná sekvence- ↑, □, △, ○, □, △, ○, ↓, ○, △, □, ○, △, □
Resetovat závěrečnou sekvenci- ↓, ○, △, □, ○, △, □, ↑, □, △, ○, □, △, ○

CIVILIZATION II

29874 Kusů zlata
Přejmenujte své město na "_CasH" a při psaní H nezapomeňte podržet tlačítko R1.

COLIN MCRAE RALLY

Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené trati- SKCART
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4 kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Všechny tratě
Zadejte "HELLOCLEVELAND" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte "ONECAREFULOWNER" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte "OFFROAD" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte "JIMMYSCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte "COOLESTCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte "JOBINITALY" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte "GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola à la Monster Truck
Zadejte "EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte "MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte "NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte "ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte "PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Zrcadlové tratě
Zadejte "RORRIMSKCART" v obrazovce cheat.
Kočičí silueta
Zadejte "HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

COMMAND & CONQUER

Zobrazení celé mapy
Zapauzujte hru a stiskněte ○, ○, ○, ↑, ○, ○, R1, ○, ○, ○.
Ion canon
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✕, □, △
Air strike
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ←, ←, ↓, →, ←, ↓, ←, ✕, □, ○
Atomovka
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✕, ↑, ✕
5000 bodů
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓, ←
Speciální mise
Při hraní GDI disku zadejte jako kód „patsux". Začínáte s 10,000, 10 commandos.

Kódy pro GDI mise	Kódy pro NOD mise
2- 04XF00P3W	2- C99FAXKW8
3- W3KIESA30	3- RZNLQZ3NL
4- A80T03WIW	4- W1954XWLF
5- W1N457LJ4	5- W15DASRS8
6- 0LXRH5ZUS	6- 8PH1MR53W
7- 0X3CS3D4G	7- GTJKW0JDK
8- 036Y0TVNY	8- YKK424K3D
9- V199PXG5L	9- 874LCPUT4
10- 8PH1NEGII	10- A8SHPAHXW
11- GTJKF2J00	11- 0X3UK0P94
12- T0RMFVVM5	12- QGDUMSK2J
13- AQU70Q65A	13- SZP09VDSB
14- KV2UWMZJ9	
15- GTJ2PV460	

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
1000 bodů - □, □, ○, ✕, △, ○
Chronosféra - △, ○, ○, □, □, ✕
Odkrytí mapy - □, △, ○, ✕, △, □
Parabomby - □, ✕, ○, ○, ✕, △
Dokončení úrovně - ✕, □, □, ○, △, ○
Atomovka - ○, ✕, ○, △, □, △

Kódy misí- Spojeci	Kódy misí- Sověti
2- PJ10C3IEW	2- VMBW0Q284
3- EC5NAHTU	3- XN37MCCS0
4- 9BFVYZAZ8	4- LH06FZZQL
5- P4XS4CZVC	5- BUVV20LFF
6- FMNAE6U08	6- AVYQ10YA8
7- 7XIQW4KQI	7- LZRJTMQAN
8- WPLAGLJ2G	8- YQX4C9GFH
9- 4TNT8RJ21	9- 1QES08LE0
10- FZ0ZY7ZQA	10- RKP0U0XJA
11- X9FJZVJZI	11- CDLKYL7Q4
12- 5RNHTXLRY	12- 8T5GGDK25
13- J7VEWVT09	13- X5CDE0KN8
14- 0LHDAPYHL	
15- 17LE3FDV	

COMMAND & CONQUER: RETALIATION

Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
Časový přesun: □, ○, △, ✕, ○, ○
Více peněz: ✕, ✕, □, ○, ○, ○
Vítěztví: ○, ○, △, ✕, ✕, □.
Atomovka: ○, ✕, ○, ○, ✕, □
Dočasná nesmrtelnost: □, ✕, ○, ✕, △, △
Parabomby: ✕, ✕, ✕, ○, △, □
Odkrytí mapy: △, △, ✕, ○, △, □
Tajná mise v Angli:
Dohrajte všechny spojenecké nebo sovětské mise a je vaše. V této misi máte za úkol ubránit se útoku obřích mravenců.

COOLBOARDERS 4

Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno svého závodníka.
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT.
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL.
Tajná sjezdovka- NEWHILL.
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED
Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □.
The Relic Warp
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) objeví plošina. Za každých 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31.
Skrytá úroveň Eggipus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého pterodactyla, aby vás unesl.
Uka Uka
Současně stiskněte △ + ○ + ⊗ + □.

CRASH TEAM RACING
Neomezeně masek
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓. Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál.
Neviditelnost
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →.
Komodo Joe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓.
N. Trophy
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →,→.
Papu Papu
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←, ↓.
Penta Penguin
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
Pinstripe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, →, △, ↓, →, ↓.
Ripper Roo
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte L1 + R1. Namačkejte ↓, ○, △, →.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS
Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2
Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ○, to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím L2 a R2.
Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte □,□, ○, ↓, ←, →, ←,→. Poté během hry podržte a stiskněte □ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů.
Neomezeně životů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte ○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

D

DEMOLITION RACER
Cheat mód
V hlavním menu namačkejte ⊗, ⊗, □, □, △, △, ○, ○.

DEATHTRAP DUNGEON
Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte L1, R1, △, △, □, ○, R1, L1. Poté vyjměte paměťové karty a v položce „Load Game" si vyberte úroveň.

DIE HARD TRILOGY
Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém R2 během zapauzované hry.

DIE HARD
Nesmrtelnost- →, ↑, ↓, □
50 granátů a pět střel- ↓, □, □, →
Tloušťíci- →, □, □, ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe- ↓, □, △, ↓
Obrácení celého ovládání- →, □, △, →
Kostlivci- 10 x △, 4 x →
Groteska- ↓, ○, ○, ↓, △, ↓
Neomezená munice- →, ↑, ↓, ↓, □, →

DIE HARDER
Editor map- →, ↑, ↓, □
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (□) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít.
Kostlivci- ↓, □, △, ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)- →, □, ←, ○, △, ↓
Nesmrtelnost- ↓, △, →, □
Tloušťíci- ←, △, →, ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE
Nekonečné životy- ←, ○, ↑, ↓, □, →
999 x turbo- ○, ○, □, □, ↓, ↓, ⊗, ⊗
Velká auta- ←, △, →, ↓
Létající hlavy- ○, ↓, ↓, △, ⊗, □
Zvláštní pohled (stíhací kamera)- ↓, ○, ↓, ○
Zpomalení- ←, ↑, ←, ←, □, ↓
UFO mód- →, □, △, ↓, ⊗, ⊗, ⊗

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte
L1, R1, ○, ○, □, □.
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, □, □, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, R1, R1, ○, ○
Mód první osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, R1, R1, △, ○
Mód ježdění
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, L2
Nekonečné nitro - L1, L1, R1, R1, ○, ○
Nekonečný čas- L1, R1, R1, □, □, R1, R1, L1

DINO CRISIS
Speciální obleky
Dohrajte hru poprvé a dostanete obleky Army a Battle. Dohrajte hru podruhé a dostanete Ancient kostým.
Granátomet s nekonečnou municí
Dohrajte hru do konce třikrát a prohlédněte si všechny tři konečná videa. Na začátku čtvrté hry najdete granátomet s nekonečnou municí v invertáři.
Minihra Operation: WipeOut
Dokončete hru na libovolné obtížnosti do pěti hodin.

DOOM
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
→, ←, L2, R1, △, L1, ○, ⊗.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
↓, L2, □, R1, →, L1, ←, ○.
Všechny zbraně, munice a klíče
Zapauzujte hru a stiskněte
⊗, □, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←.

DRIVER
Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce "Cheats".
Nezranitelnost- L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Hra bez poldů- L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, L2
Řízení zadními koly- R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Hra naruby- R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Miniautíčka- R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Zvýšený podvozek- R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1, R2, R1

DUKE NUKEM: TIME TO KILL
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9x), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň
Dokončení hry
Při hře podržte L2 + R2 a namačkejte □, △, ○, ○, START.
Následující cheaty se vepisují během pauzy při hře.
Nekonečná munice: ←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT
Všechny zbraně: L1, R1, ↑, L1, R1, ↓, R1, →, R2, ←
Všechny předměty: R1(5x), R2(5x)
Všechny klíče: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Neviditelný Duke: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Dvojnásobný damage: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Dočasná nezranitelnost: R1, L2, L1, R2, R1, L1, R1, L2, L1, R2
Nesmrtelnost: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.
Neomezeně napojení: ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1
Duke s velkou hlavou: R1(9x), ↑
Duke s malou hlavou: R1(9x), ↓
Protivníci s velkou hlavou: L1(9x), ←
Protivníci s malou hlavou: L1(9x), →
Úvodní video: SELECT, ↑(9x), SELECT, L1
Vítězná sekvence: SELECT, ↑(9x), SELECT, L2
Tajná sekvence(od 18ti let): SELECT, ↑(9x), SELECT, R2
Závěrečné titulky: SELECT, ↑(9x), SELECT, R1

DUNE 2000
Peníze navíc-pouze pro analogové ovladače
Jděte do lišty a stiskněte ⊗↑ na znaku ⊗, □, △, ○, □, ⊗. Potom si můžete pravým analogovým tlačítkem přidávat 10.000 kreditů.
Odkrytí mapy
Jděte do lišty a stiskněte ⊗ na znaku □, ○, ⊗, △, △, □. Je nutné celé provést do 4 vteřin.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, START.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, L1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, R1.

EHRGEIZ
Nekonečný mód- Stiskněte L1 + START a stiskněte "Press Start".
Alternativní oblečky- Během výběru bojovníka v "Arcade" módu podržte tlačítko ↑.
Hra za Kouji Masuda- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry za libovolného mužského bojovníka.
Hra za Clair Andrews- Úspěšně dokončete "Arcade" mód za libovolnou ženskou postavu.
Hra za Yuffie Kisaragi- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry za Clouda.
Hra za Vincenta Valentina- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry za Tifu.
Hra za Djanga- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry použitím osmi základních ne-*Final Fantasy 7* postav.
Hra za Zacka- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry použitím všech postav z *Final Fantasy 7*.
Cloudův třetí obleček- Úspěšně dokončete hru za Yuffie. Označte si Clouda v menu postaviček a podržte ↓ a stiskněte ⊗.
Tifin třetí obleček- Úspěšně dokončete hru za Vincenta. Poté během výběru Tify podržte tlačítko ↓.

F

FIFA 2000
Tlustí hráči- Pauzněte hru a stiskněte ⊗, ○, ○, ○, ↓, ↑, ↑, ←, R1.
Neviditelné stěny- Pauzněte hru, podržte L2 a stiskněte □, ⊗, ⊗, ⊗, ↑, ○.

FIGHTING FORCE 2
Cheat mód
V obrazovce „Press Start" podržte L1 + L2 + R1 + △ + ⊗ + ←. Poté vyberte „Start Game" a začněte hru nesmrtelný a s neomezenou municí.

FEAR EFFECT
Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce "Credits" (v "Options").
Maximum munice-
L1,△,↑,↓,○,○,△,□,←,△.
Nesmrtelnost- L1,△,↑,↓,○,○,△,□,→,□.
Všechny zbraně-
L1,△,↑,↓,○,○,△, □, ↑, ○.
Smrt jednou ranou (pouze pro nůž, obušek a boxer)- L1,△,↑,↓,○,○,△,□,↓,L1.
Rychlejší střelba- L1,△,↑,↓,○,○,↑,↑,↑,↓.
Okamžité vyřešení logických hádanek-
L1,△,↑,↓,○,○,↓,↓,↓,↑.
Mód pro šílence- ↓,↓,↓,△,↓,↓,↓,□,←,→.

FORMULA 1 '99
Kruhový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „RINGS".
Štafetový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „SAFETY".
Noční jízda
V módu Grand Prix se podepište jako „NIGHTS" a v Quick Race v Monaku můžete jet v noci.

G

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE
Zadejte níže uvedené kódy pro přístup do všech úrovní hry. Pokud jste opsali heslo správně, mělo by se číslo úrovně objevit v pravém dolním rohu obrazovky.
Úroveň 1 - P, O, L, I, C, E.
Úroveň 5 - B, A, N, A, N, A.
Úroveň 10 - T, E, A, P, O, T.
Úroveň 15 - L, I, Q, U, I, D.
Úroveň 20 - T, A, N, U, K, I.
Úroveň 25 - O, X, Y, G, E, N.
Úroveň 30 - A, G, E, N, D, A.

GEX 3D: ENTER THE GECKO
Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte: ↑, ↑, ↓, →, △, ↓. Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ↓, →, ↑, □, →, ←, →, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←.
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, →, ←, →, △, ↓, →. Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.
Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, △, →, ←, △, ⊗.
Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←, ○, ↑, ↓.

GEX 3: DEEP COVER GECKO
Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↑, ○, →, ↑, ←, →, ↓.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓.
Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, →, ←, ○, ↑, →.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

GRAND THEFT AUTO
Zadejte následující kódy jako své jméno.
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969
Kódy zadávejte místo jména
Nekonečné životy:
M, C, V, I, C, A, R.
Všechny zbraně a neomezená munice:
T, O, O, L, E, D, U, P.
Zvýšení skóre na skoro deset milionů:
B, I, G, B, E, N.
Přístup k souřadnicím na mapě:
S, W, E, E, N, E, Y.
Zvýšit úroveň na pět:
O, L, D, B, I, L, L.
Zrušit úroveň:
G, R, A, S, S.
Přístup do úrovně dvě:
M, A, Y, F, A, I, R.
Přístup do úrovně tři:
P, E, N, T, H, O, U, S, E.
Přístup do úrovně čtyři:
R, A, Z, Z, L, E.
Všechny úrovně, všechny zbraně a neomezená munice:
S, O, R, T, E, D.
Všechny úrovně, všechny zbraně, neomezená munice, neomezené životy, souřadnice vaší momentální pozice na mapě, vysoké skóre blížící se deseti milionům a rozšíření úrovní na pět:
H, A, R, O, L, D, H ,A, N, D.

GRAND THEFT AUTO 2
Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní.
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost.
LOSEFEDS- Hra bez policie.
DESIRES- Maximální úroveň pronásledování.
HIGHFIVE- 5x více peněz.
BIGSCORE- 1.000.000 bodů.
MUCHCASH- 500.000 bodů.
NOFRILLS- Ladicí mód.
WUGGLES- Zobrazí vaše souřadnice.

GRIND SESSION
Nebaví-li vás dělat jen jednoduché triky, přinášíme vám cheat, se kterým to pořádně rozjedete. Vstupte do šampionátu a zapauzujte hru. Stiskněte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, → a můžete to rozjet.

H

HEART OF DARKNESS
Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte L1 + L2 + R1 + R2 na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu. V "Load Game" si nyní můžete vybrat libovolnou úroveň nebo se v "Show Cinematics" podívat na všechny FMV sekvence.

HERCULES
Hesla úrovní
The Hero's Gauntlet- Had, Medúza, Mince, Medúza
Centaur's Forest- Kentaur, Obrázek Herkula, Minotaur, Lučištník
The Big Olive- Kentaur, Mince, Had, Obrázek Herkula
Hydra Canyon- Mince, Helma gladiátora, Mince, Voják
Medusa's Lair- Lučištník, Pegasus, Lučištník, Kentaur
Cyclops Attack- Helma gladiátora, Pegasus, Obrázek Herkula, Lučištník
Titan Flight- Voják, Mince, Mince, Hrom
Passageway of Eternal Torment- Medúza, Voják, Kentaur, Pegasus
Vortex of Souls- Voják, Blesk, Voják, Kentaur
End- Pegasus, Voják, Kentaur, Voják

HOGS OF WAR
Tým Lard
Podepište se jako „MARDY PIGS".
Prohlédnutí FMV sekvencí
Podepište se jako „PRYING PIGS".
Bonusové FMV sekvence
Podepište se jako „WATTA PORK".

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
Bikiny ve volném stylu
Ve hře označte "100m Free Style" a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ⊗.
Vesmírná loď
V "Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4,5 metrů na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 5,0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení laťky poletí okolo vesmírná loď.
Tyrannosaurus Rex
V "Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi diváky.
UFO
V "Javelin" ťukněte jednou na ○ nebo □, abyste se rozeběhl k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ⊗ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ○ nebo □. Namačkejte nejvyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO zpadne na stadion s vyčnívajícím oštěpem.
Ptáci
V "Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.
Krtek
V "Triple Jump" nebo "Long Jump" skočte vzdálenost se stejnými posledními 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze krteček, ale bez kalhotek.
Balonek
V "Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35. Potom poletí davem diváků balonek.
Hlídkový balon
V "High Jump" se kvalifikujte na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví hlídkový balón.

J

JACKIE CHAN: STUNTMASTER
Výběr úrovně
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L2, □, △, ○, ⊗, R2, L2.
Všichni draci
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L1, R2, L2, □, ⊗, ⊗.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskněte ←, →, R1, ○, □, △, △.

JERSEY DEVIL
99 životů
Při hře stiskněte △, ⊗, △, □, □, ○. ▶

L

LANDMAKER
Pro přístup do všech kol v Puzzle módu potřebujete ovladač v portu 1 i 2. S ním pak v hlavním menu stiskněte tuto kombinaci: ←, →, ←, ←, →, →, ←, →, △. Až budete chtít přeskočit o kolo dopředu, nebo nazpět, použijte na druhém ovladači ↑, ↓.

LEGACE OF KAIN: SOUL REAVER
Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo L2
Doplnění zdraví -
↓, ◎, ↑, ←, ↑, ←.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ⊗, ←, △, ↑, ↓.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ◎, ↓, ↑, ↓, ↑.
Ublížení Razielovi -
←, ◎, ↑, ↑, ↓.
Doplnění magie a "Glyphu" -
→, →, ←, △, →, ↓.
Zvýšení "Glyphu" na maximální úroveň -
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.
Zapnutí "procházení skrze bariéry" schopnosti -
↓, ◎, ◎, ←, →, △, ↑.
Zapnutí "Soul Reaver" schopnosti -
↓, △, R2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
Zapnutí "přelézání zdí" schopnosti -
△, ↓, R2, →, ↑, ↓.
Zapnutí "Force" schopnosti -
←, →, ◎, ←, →, ←.
Zapnutí "plavací" dovednosti -
↑, ◎, ↓, →, ◎, ←, ↑.
Zapnutí "Constrict" dovednosti -
↓, ↑, →, →, ◎, ↑, ↑, ↓.
Ohnivý Reaver -
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ◎, →, ↓.
Další varianta ohnivého Reavera -
△, →, ↓, ◎, ↑.
Ariel Reaver (pouze grafický efekt) -
⊗, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
Kain Reaver (pouze grafický efekt) -
⊗, ◎, →, △, ←, ←, →, ↑.
Všechny schopnosti -
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ◎, →, ←, ↓.

M

MEDAL OF HONOUR
Jděte do "Options" obrazovky z "War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezeně munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDIEVIL
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, ↑, ⊡, △, △, ◎, ↓, ↑, ⊡, △.
Rozšířený cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
△, ◎, △, ◎, ◎, △, ←, ◎, ↑, ↓, →, ◎, ←, ←, △, →, ◎, ←, ←, △, ◎, ↓, ◎, ◎, →.

MEDIEVIL 2
Cheat menu
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte
←, ↑, ⊡, △, →, ◎, ↑, ⊡

METAL GEAR SOLID
Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím SELECT) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS
Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód plížení s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu "Extras".

MICRO MANIACS
Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ⊡, ⊗, L1, ◎, ↑, ⊡, ↓, ↑, ↓, ⊗, ⊡.
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte △, ◎, →, △, ↑, →, ◎, ↑, ⊡.
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ◎, ↑, △, ◎, ←, △, ⊡, ⊡, ⊗, ↓.

MISSION: IMPOSSIBLE
Vzkaz od programátorů
Zadejte "TTOPFSECRETT" jako kód do "Load Game".
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte "SEECOOLMOVIE" jako kód do "Load Game".
Zpomalené pohyby
Zadejte "IMTIREDTODAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Turbo mód
Zadejte "GOOUTTAMYWAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Superskok
Zadejte "BIONICJUMPER" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte "SCAREDSTIFFF" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".

MORTAL KOMBAT 3
Cheat menu
Po obrazovce "Prepare For Kombat" stiskněte ⊗, L1, L2. Při správném zadání uslyšíte činely. Na straně kostky "Kombat" stiskněte ↑ a objeví se modrý otazník.
Rozšířené cheat menu
Na obrazovce copyright namačkejte ⊗, ◎, △, L1, R1, L2, R2, L1, R1. Při správném zadání uslyšíte "You'll never win".
Náhodný výběr bojovníka
Na obrazovce výběru bojovníka stiskněte ↑ + START.

MORTAL KOMBAT 4
Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte "Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví "cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte "Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka) a Run + Block.
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.
Nová zbraň
Dokončete hru za Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3).
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES
Cheat mód
Dokončete hru na obtížnosti MEDIUM nebo vyšší a uložte ji. V položce "Game Settings" v options menu si potom zapněte používání cheatů.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
Nekonečné kredity
V obrazovce story stiskněte ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←. Při správném zadání uslyšíte zvuk a stav kreditů se změní na "Freeplay".
Hraní za Chameleona
Vyberte některého ninju (muže) a držte ←+ L1 + L2 + ⊡+ △, dokud nezačne zápas. Když začne souboj, váš ninja vybouchne a objeví se Chameleon.
Výběr arény
V obrazovce výběru bojovníků označte Sonyu a stiskněte ↑ + START. Při správném zadání se obrazovka zachvěje a ozve se rána.
Náhodný výběr postavy
V obrazovce výběru bojovníků stiskněte ↑ + START.
Zpřístupnění "?"
Na čtverci "Konfigure Kombat" podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↑.

MOTO RACER
Kódy zadávejte rychle v hlavním menu. Při správném zadání slyšíte zvuk motoru.
Zpřístupnění všech tratí:
↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ◎, R2, △, ⊗.
Zpřístupnění všech obrácených tratí:
↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ◎, R2, △, ⊗.
Převrácený mód:
←, →, ←, →, ◎, ◎, L1, R1, △, ⊗.
Motorky Pocket bike:
↑, ↓, L2, R2, ↓, ↑, L1, ⊗.
Rychlost počítače 50 km/h:
↓, ↓, ↓, ◎, L1, ◎, L2, ↓, ↓, ⊗.
Super zrychlené motorky:
↑, ↑, ↑, △, R1, △, R2, ↑, ↑, ⊗.
Motorky budoucnosti:
↑, ↑, ↑, ↓, R1, R2, L2, L1, ◎, ⊗.
Noční tratě:
↑, ◎, R1, ↓, △, L2, ◎, ←, L1, ⊗.
Motorky bez jezdců:
←, ←, △, →, →, ↑, ↓, R1, L1, ⊗.
Jezdci bez motorek:
→, →, ◎, ←, ←, ↓, ↑, R2, L2, ⊗.

MOTO RACER 2
Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte L1, L2, ↑, ←, △.
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, →, ←, △, ⊗.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ⊡, △, ⊗.
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte ◎, ⊡, →, ←, R1, L1, ⊗.
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R2, L2, ↑, ↑, ⊡, ⊡, ↓, ↓, L1, ⊡, △, ⊡, ↑, ↓, R, △, R2, R1, ⊡, L2, R2, L2, ↑, ↓, ↑, ⊡, ◎, △.

MUPPET RACEMANIA
Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko Start.
Všechny tratě -
◎, △, ⊗, ◎, △, ⊗, ◎, △, ⊡, ⊗
Všechny postavy a vozidla -
△, ◎, △, ⊡, △, ⊗, △, △, ⊗, ◎
Závěrečné titulky -
◎, △, ⊡, △, ⊗, △, ⊡, ◎, △, ⊗

N

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT
Chcete-li tyto cheaty aktivovat, napište místo vašeho jména:
xcntry 'AutoCross'- závod v kaňonu
mnbeam 'SpaceRace' - závod na kosmické lodi
playtm 'The Room' - digitální triky
xcav8 'Caverns' - cesta do podzemí
gldfsh 'Scorpio 7' - závody pod vodou
mcityz 'Empire City' - bonusový okruh
seeall - můžete hrát hru a používat úhel pohledu z režimu Replay
spoilt - aktivuje všechny vozy včetně 'El Nina' a všechny okruhy kromě bonusových
rocket - El Nino
Těžké auto
Na obrazovce s tachometrem podržte SELECT+ ⊡+ ⊗. Držte je, dokud se hra nenahraje.
Rychlejší auto o 25%
Na obrazovce s tachometrem podržte ←+ ⊡+ ◎. Držte je, dokud se hra nenahraje.
Jízda bez nehod
Na nahrávací obrazovce
↑, ↓, ↑, ←, →.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE
Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ↑, R2, L2.
Zpomalené auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ←, ⊡, ◎.
Následující kódy napište místo svého jména. Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NHL '99
Následující kódy zadávejte v obrazovce pro kódy
Jiní Jersey- 3RD
Týmy EA a EA STORMS- FREEEA
Tým EA Blades- EAEAO
Bez brankářů- PULLED
Sekvence Stanley Cupu- VICTORY
Malí hráči s velkými brankáři- PLAYTIME
Malí hráči i brankáři- NHLKIDS
Mód velkých hlav- BRAINY
Velcí hráči- BIGBIG
Rychlejší hra- SPEED
Ještě rychlejší hra- SPEEDY
Gól pro domácí tým- HOMEGOAL
Gól pro hostující tým- AWAYGOAL
Superhráči- MARK JOHNSTON

NHL ROCK THE RINK
Mód King of the Rink pro dva hráče.
V titulní obrazovce stiskněte
SELECT, △, R2, L1, →, ←, ↓, ⊗.
Všechny hřiště POWER_SLAM
Všechny zvukové efekty NO_CHANCE
Bonusové pohyby IAMWEAK
Dlouhé oslavy
Zapauzujte hru těsně před koncem a stiskněte
→, →, ↑, ↓, ←, ⊡, ⊡, ◎.
Odemknutí týmů NHLBAILEY

NIGHTMARE CREATURES
Cheat mód
Zadejte jako heslo
←, ↑, △, ↓, △, △, ⊗, ↑ nebo
←, ↑, △, ↓, ◎, △, ⊡, ↓
Ladicí mód
Zapněte Cheat mód a namačkejte
L1(3x), R1(3x), L2(3x), R2(3x), SELECT.
Smrt jednou ranou
Zapněte Cheat mód a namačkejte
L1, R1, L2, R2, SELECT.
Malé příšery
Zapněte Cheat mód a namačkejte
R2, L2, R1, L1, L1, L2, SELECT.
Všechno je rozmazané
Zapněte Cheat mód a namačkejte
L1, L2, R2, R1, L2, R2, L1, SELECT.
Výběr úrovně
V hlavní obrazovce namačkejte
L1, R1, L2, R1, L1, R2, SELECT.

NIGHTMARE CREATURES 2
Procházení zdmi
V hlavním menu podržte
L1 + R2 + ◎ + ⊡ a stiskněte SELECT.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte
L1 + R2 + ◎ + ⊡ a stiskněte SELECT.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
Z hlavního menu si vyberte volbu "Time-Trial" a označte položku "use competition access code".
Všechny tratě-
L,O,T,S,O,F,F,E,A,R.
Všechna vylepšení-
L,O,T,S,O,F,G,E,A,R.
Trať pro triky-
M,O,N,K,E,Y,B,I,K,E.
Všichni jezdci-
G,O,O,B,E,R,S.
Zrcadlový mód-
E,D,O,M,R,O,R,R,I,M.
Měsíční gravitace-
B,I,G,F,L,O,A,T,E,R.
Cartoonovská grafika (Haworth Hill)-
T,O,O,N,[mezera],I,T, [mezera],U,P.
Tečkovaná grafika (Sunshine Forest)-
L,O,T,S,O,F,D,O,T,S
Ufounský cheat (Dry River Valley)-
A,B,D,U,C,T,I,O,N
Lávové závody (Aso Volcano)-
L,A,V,A,L,A,N,D,2
Virtuální realita (Cuevas Del Drac)-
J,A,C,K,E,D,[mezera],I,N

O

O.D.T.
50 životů
Zapauzujte hru a stiskněte △, ↑, ◎, →, SELECT, ⊡
Doplnění zdraví
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ⊡
Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ↑, ↓, ◎, ⊡
Doplnění many
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ◎
Doplnění zkušeností
Zapauzujte hru a stiskněte ◎, ⊡, L1, L2, R1
Zvýšení úrovně kouzel
Zapauzujte hru a stiskněte ↓, △, SELECT, L1, R1, SELECT
Zvýšení úrovně zbraní
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, R2, L2, ←, →, ↑, ↓
Vylepšení schopností
Zapauzujte hru a stiskněte ⊡, ◎, △, SELECT, ←

P

PANDEMONIUM
Volba úrovně
Zadejte jako heslo "BORNFREE".
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo "HARDBODY".
31 životů
Zadejte jako heslo "VITAMINS".
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo "CORONARY".
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo "EVILDEAD".
Přehození postav
Zadejte jako heslo "BODYSWAP". Při hraní stiskněte △.
Speciální zbraně
Zadejte jako heslo "OTTOFIRE".
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo "CASHDASH".

PANDEMONIUM 2
Výběr úrovně
Zadejte "GETACCES" nebo "OCMCKKEJ" jako heslo.
Nesmrtelnost
Zadejte "NEVERDIE" jako heslo.
Plné zdraví
Zadejte "HORMONES" jako heslo.
Zbraně
Zadejte "MAKMYDAY" jako heslo.
31 životů
Zadejte "IMMORTAL" jako heslo.
Zrychlený mód
Zadejte "SKATBORD" jako heslo.

PORSCHE CHALLENGE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu- ⊡, ◎, ⊡
Neomezeně napojení- L1 + L2, R1 + R2 + ⊡
Přístupný tovární jezdec- → + ⊡, ←+ SELECT+ ⊗
Testovací černé Porsche- → + ⊡, ← + ◎ + SELECT
Auta hráčů skáčou- ⊡, ⊗, ⊡
Všechna auta skáčou- ↑+ ⊡, ↑ + ⊗, ↑ + ⊡, ↑ + ⊗, ↑ + ⊡, ↑ + ⊗.
Zrychlená auta-
SELECT + ⊡, SELECT + ◎, SELECT + ⊡ + ◎
Superauto- SELECT + ⊡, SELECT + ⊗, SELECT + ⊡ + ⊗
Zrcadlový mód- ← + ⊗, ↓+ △, → + ⊡
Interaktivní tratě- ↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
Dlouhé tratě- ↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT.
Nebezpečná jízda- ↑, ←, → + SELECT
Vysoké hlasy- ↑, △, ↑, △.
Prohlédnutí konečné sekvence a titulek-
⊡, ⊗, ← + SELECT, → + SELECT

Q

QUAKE 2
Bronzový cheat- Dokončete hru na jednoduchou obtížnost.
Stříbrný cheat- Dokončete hru na střední obtížnost.
Zlatý cheat- Dokončete hru na vysokou obtížnost.

R

RAINBOW SIX
Odhalení všech map- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ⊗,◎,⊡,△,△,◎,⊗.
Závěrečná animace- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ⊡,△,⊡,⊡,◎,◎,⊗.
Doplnění zdraví- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,△,⊗,◎,◎,⊗,⊡,⊡.
Neviditelní rukojmí- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ◎,◎,⊡,△,⊗,△,⊗,◎.
Odemčení všech dveří- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte
△,⊡,⊡,△,⊗,◎,⊡,△.
Více munice- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ⊡,⊡,◎,△, ⊗,△, ⊗,△.
Hra bez teroristů- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,◎,◎,△,⊡, ⊗,△,◎.
Supermuži- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ⊗,⊡,△,△,◎,⊡,⊗,⊗.
Všichni za sebe- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ◎,△,△,⊗,◎,⊡,⊗,△.

ROLLCAGE STAGE 2
Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód -
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Aktivuje všechno -
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aktivuje Demolition mód -
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Aktivuje Mirror mód -
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.0000000000!
Aktivuje Bubble Soccer mód -
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Velká obtížnost Mistrů -
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
Aktivuje všechny tratě -
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Aktivuje Pursuit mód -
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Aktivuje všechna auta -
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Aktivuje Ghost auta autorů -
WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě -
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

S

SILENT HILL
Extra menu
Stiskněte v "Options menu" L1, L2, R1, nebo R2.

SLED STORM
Zadávejte kódy v obrazovce options položce Load/Save
Hraní za Sergeie-
□, L1, □, L2, △, R2, ✕, ○
Hraní za Jackala-
L2, L2, ○, R2, □, R1, L1, △
Skútr s lyží-
○, △, □, R2, R2, L1, ✕, △
Demo trať-
R2, L1, △, □, △, R1, ○, ✕
Zrcadlové tratě-
○, L1, R2, R2, R1, ✕, △, L2
Obrácené tratě-
□, L1, ✕, □, R2, ✕, △, ○
Super Snocross 6-
□, ✕, △, △, L1, R2, ○, △
Kompletní Open Mountain Championship-
□, ✕, R2, □, ○, R1, ○, △
Levnější upgrady-
✕, L1, ○, △, □, □, △, L2
Dance mix-
R2, △, ✕, R2, △, □, ○, ✕
Mlha-
□, L1, ✕, □, R2, ✕, △, ○

SPEC OPS
Získali jsme tento cheat těsně před uzávěrkou tohoto čísla, proto jsme neměli možnost ho vyzkoušet, ale náš zdroj je přinejmenším spolehlivý.
Tlačítkem START přerušte hru. Po zapauzování hry podržte tlačítka L2 a R2 a co nejrychleji namačkejte ○, △, ○, ○, ✕, ✕, ✕, □, □, ✕, ✕.
Jestli se vám povede cheat úspěšně zadat, uslyšíte výkřik.

SPIDER-MAN
Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezeně pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
"Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozzlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPYRO THE DRAGON
Kódy se zadávají v invertáři
Nekonečné životy-
□(6x), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.
Volba úrovně-
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte □.
Nalezení drahokamu
Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Včechny dovednosti-
○(4x), □.
Velká hlava-
↑(4x), R1(4x), ○.
Placatý mód-
←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, □.
Červený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.
Modrý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ✕.
Růžový Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.
Zelený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.
Žlutý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
Černý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.

Titulky-
□, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

STAR WARS E1: JEDI POWER BATTLES
Hraní za královnu Amidalu
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Obi-Wanem Kenobi. Poté označte (nepotvrzovat) Obi-Wana. Stiskněte SELECT. Obrázek Obi-Wana nahradí obrázek královny Amidaly. Teď už jen stiskněte ✕ a můžete začít hrát jako královna Amidala.
Hraní za Kapitána Panaku
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Plo Koonem. Poté označte (nepotvrzovat) Plo a stiskněte SELECT. Obrázek Kapitána Panaky nahradí obrázek Plo Koona. Teď už jen stiskněte ✕ a můžete začít hrát jako Kapitán Panaka. Upozornění: Kapitán Panaka a královna Amidala používají pouze pěsti a blaster (střelná zbraň).
Hraní za Darth Maula
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Qui-Gon Jinnem. Poté označte (nepotvrzovat) Qui-Gon Jinna a stiskněte SELECT. Obrázek Qui-Gon Jinn bude nahrazen Darth Maulem.
Tajné úrovně
11. úroveň: Droidekas - Dokončete hru za Plo Koona.
12. úroveň: Kaadu Race - Dokončete hru za Adi Gallia.
13. úroveň: Gugan Round-up - V průběhu hry nalezněte tři Gugan artefakty.
14. úroveň: Survival Challenge - Dokončete hru za Mace Windu.
Super zbraň Ultimate Saber
Ve 14. úrovni bojujte proti 100 protivníků všech typů jednotek pro zpřístupnění Ultimate Saber.
S Ultimate Saber máte schopnost zabíjení všech nepřátel (kromě bossů) jednou ranou. V menu přerušené hry si pak nastavíte, jestli je zbraň aktivní.

STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE
Ladicí mód
V hlavním menu označte "Options"(nepotvrzovat) a namačkejte □, ○, ←, L1, R2, □, ○, ←, uslyšíte pípnutí. Pak podržte současně L1 + SELECT + △ a dostanete se do menu se spoustou nastavení.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS
Hraní za Garudu
Dohrajte všechny E mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód minimálně 10krát.

Hraní za Kairiho
Zpřístupněte Shadowa, pak dohrajte všechny C mise v expert módu, nebo dohrajte hru 20krát a s Bisonem dvakrát.

Hraní za Shadowa
Zpřístupněte Garudu a dohrajte všechny D mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód 14krát.

Zpřístupnění bonusové hry
Jděte do hlavního jmenu a v něm najeďte a zmáčkněte SELECT na "Bonus" 5krát, "Option" 3 krát, "Versus" jednou a nakonec najeďte na "Director" a zde stiskněte SELECT 2krát.

Hraní za Hayateho
Zpřístupněte Kairiho a dohrajte do konce B mise v expert módu, nebo dohrajte hru 24krát a s Bisonem 2krát.

Zpřístupnění všech postav
Jděte do hlavního menu. Poté označte "Bonus" a stiskněte 2krát SELECT, označte "Director" a stiskněte SELECT 4krát, označte "Practice" stiskněte SELECT jednou, na konec označte "Arcade" a stiskněte SELECT 4krát.

Zpřístupnění módu vs. Bison
Jděte do hlavního menu .Označte "Bonus" a stiskněte SELECT 13krát, označte "Director" stiskněte SELECT 4krát a jako poslední označte "Bonus", a zde stiskněte SELECT 13krát.

STREET SK8ER
Kódy zadávejte v hlavním menu.
Zpřístupnění všech bran a zrcadlových tratí
→, ○, □, ←, □, ○, R1, L1
Všechna prkna
→, →, R1, R2, ←, ←, L1, L2
Hra za Sarah
←, ←, □, →, →, ○, R1, R1
Hra za Micka
←, →, ○, □, R2, L1, L2, R1
Hraní za Bonobo
→, ○, ←, ←, ○, ○, □, □
Hraní za Saho
Dohrajte "Street Tour" dvakrát s Frankie
Zpřístupnění všech bran
Pokaždé, když dohrajete "Street Tour" s normální postavou, dvě modré brány budou zpřístupněny. Dohrajte "Street Tour" se všemi čtyřmi jezdci a brány se zpřístupní všechny.
Speciální prkna
Pokaždé, když dohrajete "Street Tour" s bonusovou postavou, zpřístupní se pět prken. Dohrajte "Street Tour" se všemi čtyřmi jezdci a prkna se zpřístupní všechny všechny zrcadlové tratě.

STREET SK8ER 2
Náhradní kostýmy
Držte L1, L2, R1 nebo R2 a vyberte "Skate"
Cheaty se zadávají na obrazovce s nápisem "Press Start Button"
Všechny tratě
←, →, ←, →, ○, ○, R1, □
Všechna prkna
Všechny postavy
←, ←, →, ○, L2, □, →, R2
Dovednostní level a atributy na maxim
L1, □, ←, ←, R2, ←, R1, ←
Prohlédnutí FMV sekvencí
R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1

SYDNEY 2000
Schopnosti na 100%
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ←

SYPHON FILTER
Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do "Options", označte "Select mission" a současně stiskněte
L1 + L2 + R1 + R2 + □+ ○+ ✕.
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte "Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + L2 + R2 + ○ + ✕.
Superobtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně
L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ✕.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte "Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ○ + ✕.

SYPHON FILTER 2
Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň
↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ✕.
Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka
→ + L2 + R2 + ○ + □ + ✕.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku "Cheats".
Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka SELECT + L2 + ○ + □ + ✕. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.
Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu Briefing a současně stiskněte ← + L1 + R2 + ○ + ✕. V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

TEKKEN 3
Speciální kostýmy
Kostýmy vyberete tlačítkem START, nebo △.
Jin- Hrajte s ním 50krát
Xiaoyu- Hrajte s ní 50krát
Anna- Hrajte s ní 25krát
Gunjack- Hrajte s ním10 krát
Tiger- Zpřístupněte všechny konečné sekvence ostatních postav
Speciální postavy
Gon- Vybojujte mód Tekken Ball a v něm Gona poražte, nebo se podepište v Survival módu jako GON.
Dr. Boskonovitch- V Tekken Force módu vybojujte tři klíče. Na konci čtvrté úrovně budete bojovat s doktorem Boskonovitchem, poražte ho a je váš.

TENCHU 2
Výběr úrovně
V obrazovce mapy najeďte do Load/Save, podržte R1 a stiskněte ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↓, ↑, ✕.
Hraní za Tatsumara
Dokončete hru za Rikimara a Ayame.

TERRACON
Cheat mód -stiskněte △, ↑, ○, →, ✕, ↓, □, ←
Následující cheaty se zadávají při zaktivovaném cheat módu.
Doplnění energie- □, □, ○, △
Všechny power-upy- □, △, □, △
Neomezené životy-□, ○, ○, ○
Opilecký mód-□, ↑, □, ↓
Gumídek-□, ○, ↑, ↓

THEME PARK WORLD
Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát [←, ↓, ✕, ○], START.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Super cheat
V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

THIS IS FOOTBALL
Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R2, →, L2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, L2, L1, ○.
Velké hlavy- △, △, L2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách-
○, L2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, L2, ○, R1.
Černobílé obrázky- ↑, R1, L2, R1, R2.

TINY TANK
Obrazovka cheatů
Podržte současně L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ○ + △ + □ a stiskněte ✕ v menu "Stamper". Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR
Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOMB RAIDER
Přeskočení úrovně
V invertáři stiskněte
L1, △, L2, R2, R2, L2, ○, L1.
Všechny zbraně a dobytí munice
V invertáři stiskněte
L2, R2, △, L1, L1, ○, R2, L2

TOMB RAIDER II
Přeskočení úrovně
Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dopředu s přemetem ve vzduchu.
Všechny zbraně
Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dozadu s přemetem ve vzduchu.

TOMB RAIDER III
Všechny klíče a tajemství
Při hře stiskněte L2(5x), R2, L2(3x), R2, L2, R2, L2(2x), R2, L2(2x), R2, L2.
Krystaly, lékárničky a všechny zbraně
Při hře stiskněte L2, R2(2x), L2(4x), R2, L2, R2(2x), L2, R2(2x), L2(2x), R2, L2(2x), R2.
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte L2, R2, L2(2x), R2, L2, R2, L2, R2, L2(4x), R2, L2, R2(4x), L2.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever.
Přeskočení úrovně
V invertáři označte "LOAD", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny zbraně
V invertáři označte "SMALL MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny artefakty
V invertáři označte "LARGE MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↓.

TOMORROW NEVER DIES
Dokončení mise
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, ○, ○, SELECT, ○.
Volba úrovně
V menu výběru mise naťukejte SELECT, SELECT, ○, ○, L1, L1, ○, L1, L1.
50 lékařských balíčků a všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, ○, ○, L1, L1 , R1, R1.
Ladicí mód
Zapauzujte hru a stiskněte
SELECT, SELECT, ○, ○, L2, R2, L2.
Pro jeho vypnutí zapauzujte hru a stiskněte
2x SELECT, 2x ○, L2, L2, L2.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
2x SELECT, 2x ○, △, SELECT.
Žádné zdi
Zapauzujte hru a stiskněte
SELECT, SELECT, ○, ○, △, △, △, △.
Pro deaktivaci opakujte stejný postup.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Cheaty zadávejte během zapauzované hry a držení L1.
Všechny arény-
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
Statistiky na 13- ✕, □, □, △, ↑, ↓.
Velké hlavy- □, ○, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů-
✕, △, ○, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S 2
Prozatím pouze cheaty pro demoverzi.
Režim spolupráce
Při výběru módu podržte R1.
Tajná lokace
Po startu jeďte vpravo, podél plotu až k travnaté ploše se stromy. Jeden ze stromů (stříbrný) je podepřen klackem. Shoďte jej a strom proboura cestu k 5 bonusům.

V

V-RALLY 2
Zpřístupnění všeho
V menu OPTIONS vstupte do "Game Progression" a namačkejte L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ✕, ✕ + SELECT. Nyní si ✕ zaktivujte políčka.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu *Vigilante 8*. Objeví se zpráva "V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních.

Najeďte na "Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady L1 a R1 a zadejte následující kódy:
Superrakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up- DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayer- MIXED_CARS

W

WALT DISNEY WORLD QUEST: MAGICAL RACING TOUR
Hraní za Jiminiho Cricketa- Postavte celou skládanku
Hraní za Neda Shredbettera- Dokončete Trophy Challenge

WARCRAFT II
Při hře stiskněte START, vstupte do obrazovky kódů a zadejte:
Peníze, dřevo a olej- VLDZ
Všechna kouzla a doplněná mana-VRYLTTL
Zobrazení mapy-NSCRN
Rychlejší dřevorubci-HTCHXNS
Všechny upgrady-CKMT
Nesmrtelnost-TSGDDYTD
Přeskočení úrovně-NTTHCLNS
Urychlení stavby-MKTS

WIP3OUT
Všechny následující cheaty se vpisují do jména hráče v "Options" položce "Game Setup".
Přístup ke všem tratím- WIZZPIG
Přístup k "Phantom" třídě hry- AVINIT
Přístup ke všem týmům- JAZZNAZ
Žádné srážky- NOWHEELS
Nekonečné štítů- GEORDIE
Nekonečný Hyperthrust- MOONFACE
Nekonečné zbraně- DEPUTY

X

XENA: WARIOR PRINCESS
Volba úrovně
Označte "New Game" a stiskněte -
△, □, ○,△,□, ↑,↑,↑.
Následující cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok- △,□,△,□,□,↑,↑,↑.
Nesmrtelnost- ↑,↑,↑,○,□,↑,→,←.

DOWNLOAD

DISK 31 JE MAZANÝ JAKO LIŠKA, SILNÝ JAK DESET CHLAPŮ A TAKY MÁ PÁR DEMÍČEK.





SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu **playstation@score.cz** či zasílat faxem na číslo 02/367 951. Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

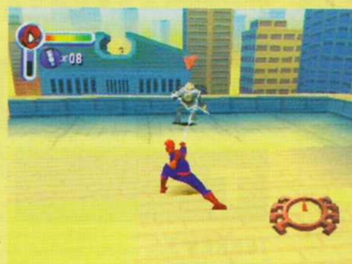
Leze jako pavouk, kdo to asi je? Ano, náš pavučinový hrdina si po dlouhém čekání konečně odbude svou premiéru na PlayStation. A že je v pořádně dobré společnosti: *X-Men*, špičkové káry z *TOCA WTC* a ninjové z *Tenchu 2*, ti všichni čekají v pozadí. Nicméně pokud pro vás násilí zrovna není to pravé ořechové, můžete si komiksově zazávodit v *Disney World Magical Racing Tour* anebo vyzkoušet beznohého *Raymana 2*. Ať už vaši představivost prostě rozpaluje cokoliv, *PSM* se vždy snaží vyjít vám vstříc.

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 31

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.







Tak co je novýho, kočičko? Černá kočka vystrčila drápy i na pavoučího muže, který se pokouší dostat kriminálníky okupující centrální banku. Možná vypadá trochu mimo, ale ví věci, které pro vás mají neocenitelnou hodnotu.

Spider-Man

■ **VYDAVATEL**	Activision
■ **ŽÁNR**	Akční adventure
■ **PROGRAM**	Hratelné demo

Pavoučí muž, hrdina oblíbený mezi lidem, se konečně seznámil s moderní technologií a dostalo se mu jeho vlastní hry na PlayStation. Vy se k našemu hrdinovi připojujete v okamžiku, kdy se banda grázlů zmocnila jedné newyorské banky. Vzali rukojmí a nic nenasvědčuje tomu, že by je někdo dokázal zastavit. Proto používejte svého pavouka, který vycítí nebezpečí, a taky svůj kompas, který vám ukáže tu správnou cestu. Protože ty nebohé rukojmí teď už můžete zachránit pouze vy, vaše pavučina a vaše přiléhavé elasťáky.

■ **Ovládání**

⊡	Úder
⊛	Nastavit pavučinu
◎	Kopnutí
⊗	Výskok
SELECT	Konec dema
←↑→↓	Pohyb
L1	Rozhlédnutí
R2	Švih pavučinou
R1	Zatažení pavučiny
↑ + ⊛	Vržení pavučiny
↓ + ⊛	Škubnutí pavučinou
→ + ⊛	Vyboulení pavučiny
← + ⊛	Připíchnout pavučinu
◎ + ⊛	Chytit

■ **Další rysy**

Plná verze hry má čtyři režimy, děj plný podlosti a jsou tu všichni nepřátelé pavoučího muže - včetně pánů Rhina a Lizarda - a taky pochopitelně někteří z jeho superhrdinných kámošů, jako třeba Silver Surfer.

■ **Další informace**

Recenzi najdete v minulém čísle.







Když se plížení nezdaří, ocitnete se tváří v tvář strážci, který to zatraceně umí s mečem. A tak bojujte, co vám síly stačí, a v žádném případě se neotáčejte zády, dokud se nepřesvědčíte, že je fakt tuhý.





Hop a skok - tak se musí Rayman prodrat přes bažinu. Dávejte si pozor na piráty vylézající jako duchové z lagun a taky na zrádné cestičky, které se vám rozpadnou pod nohama.





Tenchu 2

■ VYDAVATEL	Activision
■ ŽÁNR	Stealth adventure
■ PROGRAM	Hratelné demo

Člověk by si pomyslel, že potulovat se takhle po ulicích dávné Číny jenom tak v pyžamu a v obklopení městských stráží, není zrovna dobrý nápad. Jenže podle všeho to bylo zhruba před tisíci lety úplně normální. V našem demu se podíváte do samotného středu dění. Pán Toda si trochu vyskakoval, a tak je na vás dostat se do jeho paláce a velkého bosse sejmout. Jen mějte na paměti, že stráže jsou zatraceně dobře cvičené, tak kolem nich raději prolezte.

■ Ovládání

L2	Vybrat položku
L1	Rozhlédnout se
R2	Vybrat položku
R1	Stealth režim
START	Pauza
←↑→↓	Pohyb. Při dvojím poklepání úkrok stranou, skok dopředu nebo dozadu.
◻	Útok
⊗	Výskok
◎	Stealth režim
△	Zamířit/použít vybranou položku

■ Další rysy

V kompletní verzi hry se můžete těšit na vysoce nelegální zbraně, drsné bojové sekvence a taky klasifikaci „do 15 let nevhodné".

■ Další informace

Podaří-li se vám proplížit na 52. stránku, najdete tam recenzi.

Rayman 2

■ VYDAVATEL	UBI Soft
■ ŽÁNR	3D plošinovka
■ PROGRAM	Hratelné demo

Uvážíme-li, že jeho údy jaksi nejsou připojeny k tělu, pak si tenhle malý týpek vůbec nevede špatně. My se k Raymanovi připojíme uprostřed bažiny. Jdou po něm zlí piráti a vy ho musíte provést celou úrovní, přičemž na svém postupu je třeba z klecí osvobozovat Murfye - v demo verzi jsou klece dvě. Abyste si vylepšili ukazatel energie, sbírejte na cestě světlušky. Dávejte bacha na pirátské bomby a střílejte do nich dřív, než vás samy sejmou. Taky musíte být zatraceně rychlí, jinak v tom za chvíli budete až po krk a budete muset začít úplně od začátku. Sbíráním zelených světlušek si svůj postup „zasejvujte" v polovině úrovně.

■ Ovládání

⊗	Výskok/helikoptéra
◻	Střelba
△	Display info
L1/R1	Ovládání kamery
R2	Zacílit na nepřítele
R1	Chůze
←↑→↓	Ovládání směru

■ Další rysy

V kompletní verzi se budete projíždět na rodeo raketách, jezdit na hadu a lézt po sudech.

■ Další informace

Lette přímo do minulého čísla, kde najdete playtest.

Dávejte pozor na úlisné manévry svých protivníků. Nejenom že se vás pokusí vytlačit z trati, ale ještě po vás budou házet explodující žaludy, promění vás v žábu anebo v nejhorším okamžiku promění vaše auto v hrníček na čaj.









Pozor na tu ostrou zatáčku na konci okruhu, jinak přijdete o všechny zuby a k obědu bude tak maximálně kaše.



Disney World Magical Racing Tour

■ VYDAVATEL	Eidos
■ ŽÁNR	Závody motokár
■ PROGRAM	Hratelné demo

K rozkoším kart závodů přibude trocha disneyovského kouzla. Zde máte na vybranou ze dvou režimů - Time Trial a Adventure - a deseti postaviček. V Time Trial jezdíte na čas, Adventure je trochu složitější, máte proti sobě spoustu soupeřů, jsou zde zbraně, pick-upy a taky hodně srandy.

■ Ovládání

⊗	Plyn
⊡	Brzda
◎	Klakson
△	Skok/smyk
R1	Hop/power slide
R2	Změnit pohled
L1	Aktivovat speciální power-up
L2	Pohled na mapu/tachometr
←/→/↓	Doleva/doprava/zpátečka

■ Další rysy

V kompletní hře si můžete vybrat ze 13 disneyovských postaviček, jezdit na okruzích postavených podle atrakcí z Disney Worldu a taky si zahrát ve dvou v režimu rozdělené obrazovky.

■ Další informace

Disney WMRT jsme recenzovali v *PSM29*.

TOCA World Touring Cars

■ VYDAVATEL	Codemasters
■ ŽÁNR	Závodní simulace
■ PROGRAM	Hratelné demo

Závody cestovních vozů, asi nejzajímavější disciplína automobilového sportu, jsou skvělé i jako videohra. V našem demu si můžete vyzkoušet dva závody. Ten první je Free Race v Hockenheimu, a než vyrazíte na trať, asi si pohrajete i s nastavením auta. Druhý je Time Trial na katalánském okruhu. Anebo pokud se vám obě tyto tratě zdají moc náročné, můžete si prostě vychutnávat úžasnou grafiku téhle hry v demo režimu.

■ Ovládání

⊗	Plyn
⊡	Brzdy
◎	Ruční brzda
△	Změnit úhel pohledu
R1	Pohled do zpětného zrcátka
R2/L2	Zařadit vyšší/nižší rychlost
L1	Detektor poškození auta
START	Pauza

■ Další rysy

Kariérní režim vám nabídne 11 mezinárodních šampionátů, 40 aut a na 23 okruhů.

■ Další informace

Playtest téhle hry si můžete přečíst v minulém čísle.

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED NA HRY BUDOUCÍ I SOUČASNÉ

X-Men Mutant Academy

■ VYDAVATEL	Activision
■ ŽÁNR	Bojovka
■ PROGRAM	Video



Re-Volt 2

■ VYDAVATEL	Acclaim
■ ŽÁNR	Závody motokár
■ PROGRAM	Video



Mille Miglia

■ VYDAVATEL	SCi
■ ŽÁNR	Závodní simulace
■ PROGRAM	Video



Sydney 2000

■ VYDAVATEL	Eidos
■ ŽÁNR	Sportovní simulace
■ PROGRAM	Video



Infestation

■ VYDAVATEL	UBI Soft
■ ŽÁNR	Střílečka
■ PROGRAM	Video



PŘÍŠTÍ MĚSÍC

PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE MŮŽETE TĚŠIT NA...

- SKATEBOARDOVÉ ŠÍLENSTVÍ V ***GRIND SESSION***
- PÁLENÍ GUM V ***F1 2000***
- TVRDOU MAKAČKU V ***SYDNEY 2000***
- PLUS ***DAVE MIRRA'S BMX, LMA MANAGER, KOUDELKA A TAKY VIDEO KOUSEK JMÉNEM DRIVER 2.*** A DALŠÍ!








TOP SECRET EXTRA

JAK POUŽÍVAT NAŠE NAHRÁVATELNÁ DATA

Zasuňte paměťovou kartu do své PlayStation a spusťte demo CD. Zvolte položku Download z hlavního menu pomocí ⊗ a skrolujte mezi pozicemi pomocí ↑ a ↓. Zvolte požadovaný save a po stisknutí ⊗ se uloží na vaši paměťovou kartu. Nyní spusťte plnou verzi dané hry a nahrajte pozici.

Download vám poskytuje exkluzivní přístup k posledním cheatům. Stačí si je zkopčit na Memory Card a můžete jít do toho.

Abe's Oddysee

Konec je na dohled a s ním i poslední úroveň - díky tomuto sejvu se přenesete přes první úrovně jako nic.



Final Fantasy VII

Tento sejv vás vrhne do středu dění těsně před vstupem do kráteru na posledním disku.



Final Fantasy VIII

Tady se dostanete přímo do posledního disku.

Castlevania

98% hotovo - co víc si přát?

Resident Evil 3

Omluva: i když na disku stojí *Resident Evil 2*, je tento sejv ve skutečnosti pro *Resident Evil 3: Nemesis*. Je komplet s puškou gatling a dvěma obleky.

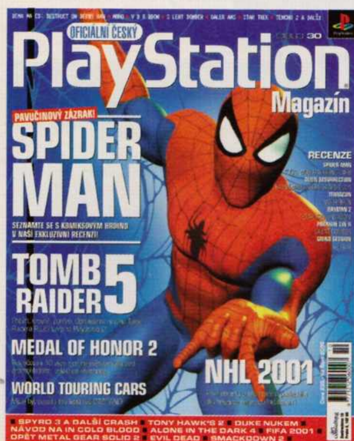
Spyro 2

Pokud vás ten malý týpek už štve, nezoufejte, s takto dohranou hrou se můžete podívat kamkoliv a dělat cokoliv.

Tradiční pošta: Feedback, Oficiální český PlayStation Magazín, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6
Vesmírná pošta: janm@psmag.cz Web: www.psmag.cz

LISTÁRNA

POŠŤÁK ZVONÍ VŽDYCKY DVAKRÁT. A MY JEDNOU MĚSÍČNĚ ODPOVÍDÁME.



PRINC

Jsem pravidelný čtenář *PSM*. Zajímalo by mě, jestli se na PlayStation vyrábí hra *Prince of Persia 3D* nebo jestli se bude vyrábět.

Štve mě, že už ve vašem magazínu nejsou dvě soutěže o 10 originálních her. Těžko můžu nějakou vyhrát, když je jedna soutěž měsíčně. Proč nedáváte zase dvě?

Byl bych moc rád, kdybyste CD z vašeho časopisu dávali do obalů, jako to mají konkurenční časopisy. Za prvé by to lákalo lidi a za druhé mám tolik CD, že nevím, kde jsou jaké demohry, a na tom obalu je to napsané. Nebo alespoň seznam her vytiskněte na CD místo nadpisů.

Lukáš

Prince of Persia 3D se na PlayStation nevyvíjí a je nepravděpodobné, že by se ještě objevil - od vydání PC verze již uběhl rok a navíc to nebyla žádná sláva. Soutěže nejsou jen otázkou naší vůle. Jsme si vědomi, že je máte rádi, a kdyby to bylo možné, klidně bychom jim věnovali podstatně více prostoru, na druhou stranu má však každá naše stránka určitou hodnotu, a než ji věnovat na soutěž o jednu hru, raději tam umístíme recenzi nebo návod. Zatímco tedy firma Sony nemá problém s věnováním deseti cen do jednostránkové soutěže, protože ví, že by za reklamu stále zaplatila podstatně více, firma JRC, se kterou jsme v tomto směru ještě nedávno spolupracovali, již nehodlala nadále věnovat pět her do soutěže na půl stránky. Je to tedy i o vůli sponzorů - firma Presto CS nám například oněch pět her věnuje za podstatně menší prostor. Mimochodem právě tyto ceny pro účastníky hlasování o nejoblíbenější hry byly dosud horkým zbožím, protože účastníků hlasování nebylo zdaleka tolik jako účastníků soutěže, jako byste o této možnosti výhry vůbec nevěděli.

U obalu na CD máme trochu ztíženou situaci v tom, že jsou CD vyráběna v továrně Sony mimo naši republiku. V současné době však v tomto ohledu podnikáme určité kroky.

10/10

Vážená redakce, děkuji za super časopis, který kupuji už od samého začátku každý měsíc. Jste opravdu super, ale přeci jen několik maličkostí, které mi nesedí:
Hodnoťte hry přísněji, některé jsou až přehnaně vysoko ohodnocené. Například *GT2* - 10/10? Proč? Hratelnost je super, ale graficky je to slabé a možná ještě o třídu horší než *GT1*. Obtížnost je slabá a tím pádem i životnost. *RE3* jste vychválili do nebes, ale já jsem se do hry nějak nemohl dostat - zato *In Cold Blood* jste dost podcenili. Hra se vám zdá příliš obtížná, ale měli byste při recenzování brát více ohledu na to, pro jakou kategorii hráčů je hra určená. Určitě je to hra složitá, ale pro hráče, kteří mají tento žánr rádi, je to absolutní hráčský ráj. Perfektní grafika a příběh z ní dělají hru roku.

Jak je to s tím anti-aliasingem na PS2? Mnoho se o tom píše hlavně na internetu. Chtěl bych znát váš názor, určitě už jste na PS2 nějaké hry hráli a rád bych věděl, jestli je anti-aliasing opravdu až tak nedostatečný, jak se všude píše.
Ještě by mě zajímalo, zda je možné někde v Čechách nebo na Slovensku sehnat soundtracky ke hrám.

Marcel

Hry hodnotíme tak objektivně, jak jen dokážeme. Není možné do výsledné cifry vložit všechna "ale", takže opravdovým hodnocení je samotná recenze. *In Cold Blood* je opravdu příliš těžká hra s mnoha nefér hádankami a problémy s ovládáním - 7/10 je maximum, co si zaslouží. Tvůj názor na *GT2* i *RE3* je vskutku jedinečný. Zatím jsme se nesetkali s nikým, kdo by tyto hry považoval za horší než výborné. Hodnocení 10/10 není vyhrazeno jen pro dokonalé hry bez chyb, stejně jako jedničku ve škole je možné dostat za výborný výkon s malými nepodstatnými chybami.

Aféra anti-aliasing je bublina nafouknutá konkurencí Sony, která se snažila na PS2 najít nějakou slabinu. Jistě, je to trochu problém, ale programátoři mají možnosti a cesty, jak jej vyřešit.

Herní soundtracky tu v obchodech asi nepořídíš, jedinou možností je tedy navštívit četné internetové stránky a použít kreditní kartu. Z vlastní zkušenosti doporučujeme *www.synsoniq.com.*

TAJNÝ ŠPION

Chtěl bych vás poprosit o zvětšení rubrik recenzí a Top Secret. A neříkejte, že nemáte místo, můžete vymazat různé reklamy nebo zmenšit obrázky, které zaberou celou stránku.

Já sám vlastním konzolu jenom něco přes půl roku, ale mám docela slušnou sbírku pořádných her, jako je *Syphon Filter II*, a proto bych vás chtěl poprosit o doporučení nějaké prvotřídní špionážní hry, jako např. *MGS*.

Tonda Eichhorn, Jirkov

Rubriky recenzí a Top Secret jsou v tomto čísle shodou okolností historicky největší, ale nepodceňujeme ani význam ostatních rubrik a skladbu časopisu pružně upravujeme podle zajímavostí, které se tam či onde urodí. Mimochodem v minulém čísle jsme v úvodníku slíbili "jedno velké překvapení" (asi vám došlo, o co šlo), které jsme však bohužel museli z několika důvodů odložit na neurčito.

Špionážních her je opravdu celá řada, kvalitních je už méně. Doporučujeme například *Tenchu 2*.

DRACULA - BUDOUCNOST HER

Někdy se domluvíme a já vás vezmu do divadla nebo na dobrý film. Mohu vám také půjčit spousty knih, které nejen já považuji za skutečné literární skvosty jak formou, tak i obsahem. Můžeme společně poslouchat hudbu a jsem ochotna si s těmi odvážnějšími z vás i zatančit. Jednoduše udělám všechno pro to, aby se vám dostalo statků, jež vám život nenadělil...

Nebohé siroty. K tomu všemu je dle mého přítele polovina vaší redakce trvale při-



poutána na kolečkové křeslo, z nichž jen někteří sekundárně pohybují svými prsty, takže po celá léta žijí v přesvědčení, že ovládají joypad. Pokud to jen trochu půjde, pokusím se o vás natočit reportáž, skrze kterou třeba získáme sponzora na to ohromné množství plen, jež jste nuceni denně upotřebit. Lidé o vás musí vědět!

Dobrou zprávou je, že již na vaší rehabilitaci pracujeme. Začali jsme tím, že jsme komisi složené z našich společných přátel předložili jeden článek z posledního čísla magazínu. Jednalo se o recenzi na adventuru francouzské výroby, na *Drákulu*. Tištěné odstavce doslova přetékají odporem ke hře, je v nich strháno naprosto vše; od nekonečného tápání v marné snaze najít ukryté předměty, což je stále dokola přirovnáváno ke sledování zasychající barvy - pokusili jste se někdy malovat? Barva zasychá na závěr, po dokončení díla. Pak je velmi příjemné sledovat zasychající barvu - až po kvalitu grafiky, která je pro změnu přirovnávána k doširoka otevřené obilné sýpce. Chorý autor textu nadšeně křepčí na rozdrcených zbytcích obou CD disků a hodnocení dvojkou dává pouze proto, že je králem všech trpaslíků. Sbírá z cesty kameny a s prstem namířeným na každého, kdo by jen uvažoval o použití této hry, nepokrytě varuje: Je to obludnost herní i grafická!

To samo o sobě vyvolalo rozpačité reakce z mnohých úst s tím, že na místě by byla injekce sedativ, která by autora alespoň částečně uchránila před zkolabováním jeho vlastního krevního oběhu. Pokud stále ještě žije a dýchá i potom, co se vyjádřil k *Drákulovi*, nutno dodat, že jeho žíly jsou z ocele.

Nato jsme si věc sami zahráli.

Nádherný večer, pro mne však ještě nádhernější. Po dlouhé době hra neobtěžující ubohou brutalitou svých sester, hra, jež nabízí animované sekvence takové kvality, že mnozí opakují hru ihned poté, co na obzoru zmizí da Vinciho letoun s bezvládnou Minou na palubě. Vizuálně precizní monology hostinské vystupující v první třetině hry se pomalu stávají kultem, ale neopomíjím ani obnažené dásně venkovského pijana usazeného hned za dveřmi taverny. Ke škodě mužů je, že ač to sami nepřiznají, spěchají hrou k závěrečným pasážím, kde z písku vystupují a následně smyslně tančí tři obnažená ženská těla démonického založení, což jen potvrzuje plemennou živočišnost, s níž výrobci jistě počítali.

Tápání po předmětech zmizelo v nemnoha minutách, takže odehrání obou disků trvá maximálně nějakých šest hodin, což je také jediným nedostatkem hry; její délka. Měla by být delší.

Každopádně jsme společně došli k závěru, že tato hra je právě tím, o čem chce herní průmysl přesvědčit masy. Interaktivní celovečerní film nenapadnutelný ani těmi nejurputnějšími mravokárci. Bezpochyby jsou desítky her s větší hratelností vzhledem k nárokům na mysl, ale v podstatě žádná nedosahuje bezmála pacifistické roviny jako *Drákula*. Chytrý propagátor konzoly by právě takovouhle hru nabízel nedůvěřivým gerontům, aby demonstroval, že PS není pouze *GTA* a *Carmageddon*.

Je mi vás líto. Ale společně to jistě zvládneme.

Helga

Dracula nedopadl tak, jak dopadl proto, že je to hra pacifistická, či proto, že by obstála i před nejurputnějšími mravokárci. Pokud se chceme pokochat vizuální krásou, jdeme do galerie nebo do kina. Hry chceme hrát a bavit se při tom. U *Draculy* jsme se nebavili. Fajn. Vy jste se bavili královsky. Taky fajn. Možná jsme opravdu hlupáci, jak se nám snažíte nepokrytě naznačit, možná jsme za ta léta hraní ztratili cit pro krásu a skutečnou hodnotu. Snad nám napíší nějací další hráči, kteří *Draculu* považují za hru roku. Nebo se možná najdou tací, kteří pozorování zasychající barvy na televizní obrazovce považují za plýtvání talentem.

Moje vývojářský peklo

Text: Nick Ellis
Ilustrace: Stuart Harrison

NA SVĚT SE VYKLUBE PREVIEW, NA NICKOVĚ STOLE PŘISTANE KRYSA A TÝM MÁ PORADU O TOASTU.

Poslední došlo ve vývojářském pekle k personálnímu přesunu, objevil se nový sponzor a naštvaný tatínek a také temná hrozba v pozadí.

Úterý dvanáctého

Dopoledne

Dnešní ráno stojí za houby. Poštou přišel výtisk *Absolute PlayStation* a preview k *Lothar: Wonderdog!* je ještě horší, než jsme čekali. Nejdrsnější pasáž je, když autor Steve Sutton píše: „Hlavní hvězdou téhle hry je sice pes, ale hraje se spíš jako třínohý ratlík. Pravda je, že ze všeho nejvíc připomíná pouliční směs." Hlavní programátor Eugene se zeptal, co tím chtěl říct, a jeden z chlapců z hudebního, Kieron, odpověděl: „Říká, že je to sračka, ty sračko." Pak si mě generální ředitel Steve Chiltern pozval na poledne k sobě. Cítím se pod psa!

Odpoledne

No, Steve teda překvapil. Prozradil mi, že tím tichým společníkem, který tu v několika posledních týdnech čeřil vodu, je Harvey Witherspoon z Elite Management Consultants. Harvey sestavil problémovou zprávu o pomalém postupu hry a chystá se ji přednést na zítřejší velké schůzi. Nějak se mi to nezdá, ale i při napjatém časovém rozvrhu (na dokončení máme jen necelé dva měsíce) si ho asi půjdu poslechnout.

Středa třináctého

Dopoledne

Další ráno na nic. Bylo pěkné horko, a když přišel pošťák, předal mi nějaký balíček. Když jsem ho otevřel, našel jsem uvnitř mrtvou krysu! Napadá mě jediné vysvětlení, ale nemůžu uvěřit, že by byl Mike (náš propuštěný producent) ještě pořád tak naštvaný.

Odpoledne

Schůzka s Harvey Witherspoonem byla podivná. Vynadal nám za "nedostatek komunikace" a řekl: „Kdyby byl tenhle tým fotbalové mužstvo, hrál by za Chester City čtvrtou divizi." Jeden z programátorů, Gaz, Chesteru fandí, a tak se pana Witherspoona zeptal, komu fandí on. Odpověď zněla Southampton a Gaz kontroval: „Hm, co pak teda můžete vědět o fotbalu?" Následoval všeobecný výbuch smíchu, ale pan Witherspoon pak najednou zvážněl a řekl: „Tohle není hra. Smějete se vlastní práci. To, co potřebujete, je víc schůzek. Musíte si vážit nápadu kteréhokoliv z vás. Snažte se i o těch nejmenších věcech rozhodovat společně. Pak z vás bude lepší tým. A taky si pořiďte toastovač. Když se v kanceláři objeví něco, co tolik připomíná domov, jako třeba vůně topinek, dodá vám to pocit pohodlí a povzbudí to produktivitu."

16:30

Schůzka týmu. Předseda: Já. Program:
1. Bylo preview v *Absolute PlayStation* férové a můžeme se z něj poučit?
2. Jaký toastovač si pořídíme?

18:30

Schůzka proběhla v pohodě. Vymysleli jsme několik akčních prvků, o nichž vám budu vyprávět příště. Jez, jeden z výtvarníků, prohlásil, že má starý toastovač, který ještě nikdy nepoužil.



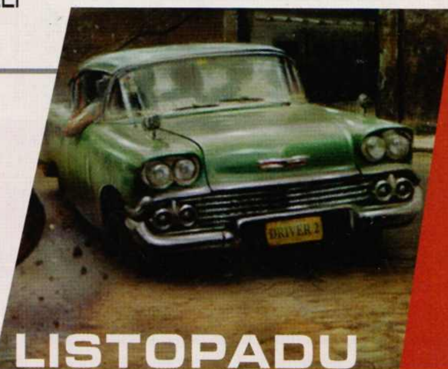
Přišel policista kvůli té kryse, ale když viděl moji PlayStation a hromadu her, začal se jimi prohrabávat a přitom si brumlal: „Tak copak tu máme?" Nakonec mi řekl, že posílat poštou nebezpečné předměty je přestupek a já mu pověděl Mikeovo jméno a adresu. Řekl, že se "na to podívá" a jestli by si nemohl půjčit *Jonah Lomu Rugby*?

PŘÍŠTÍ MĚSÍC: Akční prvky, rekapitulace první úrovně, náš nový personální guru a tajemství krysy odhaleno.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

DRIVER 2

PRVNÍ RECENZE NA SVĚTĚ. AUTA, POSTAVY, ÚROVNĚ. VŠECHNO, CO JSTE CHTĚLI A POTŘEBOVALI VĚDĚT O DALŠÍM DOBRODRUŽSTVÍ FRAJERA TANNERA.



PLUS! Hry, které budete hrát o Vánocích: *Tomb Raider Chronicles, Speedball 2100, Medal Of Honour Underground, Blade, Mat Hoffman, Spyro 3, Crash Bash, Monster Rancher* • Detaily o *Smack down! 2* • *C12* - tak tichá, jak to jen jde • Dokončení návodu na *Alien Resurrection* • Info o *Evil Dead Hail To The King* • Opět a znova novinky o PS2 • A mnohem, mnohem víc!

ČÍSLO **32** V PRODEJI **VE ČTVRTEK 16. LISTOPADU**

INVEX 2000





Dobrá tradice se nemá měnit. Jako každý rok i pro letošní Invex, největší výstavu věnovanou počítačové technologii ve střední Evropě, připravily časopisy SCORE a PlayStation Magazín tu bezkonkurenčně nejlepší a nejatraktivnější show pro své čtenáře. Nejen to, náš letošní megastánek, připravený ve spolupráci se společnostmi Sony Czech a Pepsi Cola ČR, hravě předčí všechny předchozí ročníky.

Sony: Díky úzké spolupráci vám budeme moci poprvé v České republice předvést v plném rozsahu vše, co umí nová konzole PlayStation2. Uvidíte fantastické věci jako Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 2000, Tekken Tag Tournament a mnoho dalších. I vy sami si budete moci vyzkoušet ďábelskou sílu, která je ukryta v tomto stroji.

Pepsi: Nápoje Pepsi potečou proudem a tuny superatraktivních cen čeká na své majitele v nekončících soutěžních akcích. Otočte teď hned na stranu 73, kde první velká invexová soutěž s naším sponzorem začíná už teď!

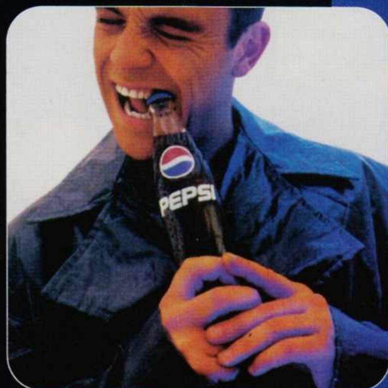
Redakce: Připravili jsme si pro vás nejen příležitost vidět a zahrát si ty nejúžasnější hry předvánočního trhu, ale i řadu doprovodných akcí, například uvidíte několikrát denně živé boxerské souboje v pravém ringu!

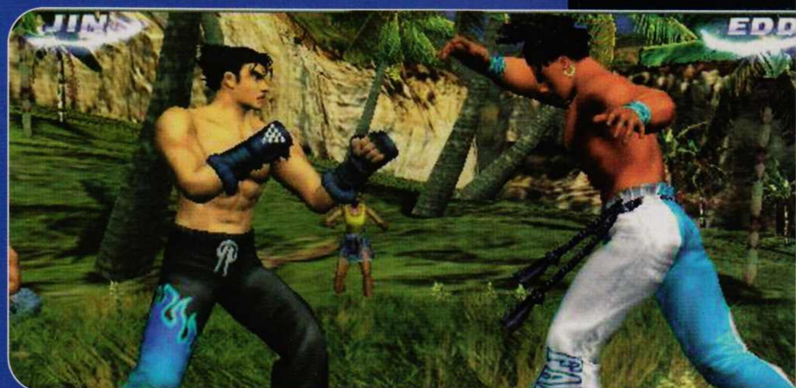
TĚŠÍME SE NA VÁS! INVEX 2000, 9.-13. ŘÍJNA, PAVILON L (GAMEHALL), VÝSTAVIŠTĚ, BRNO

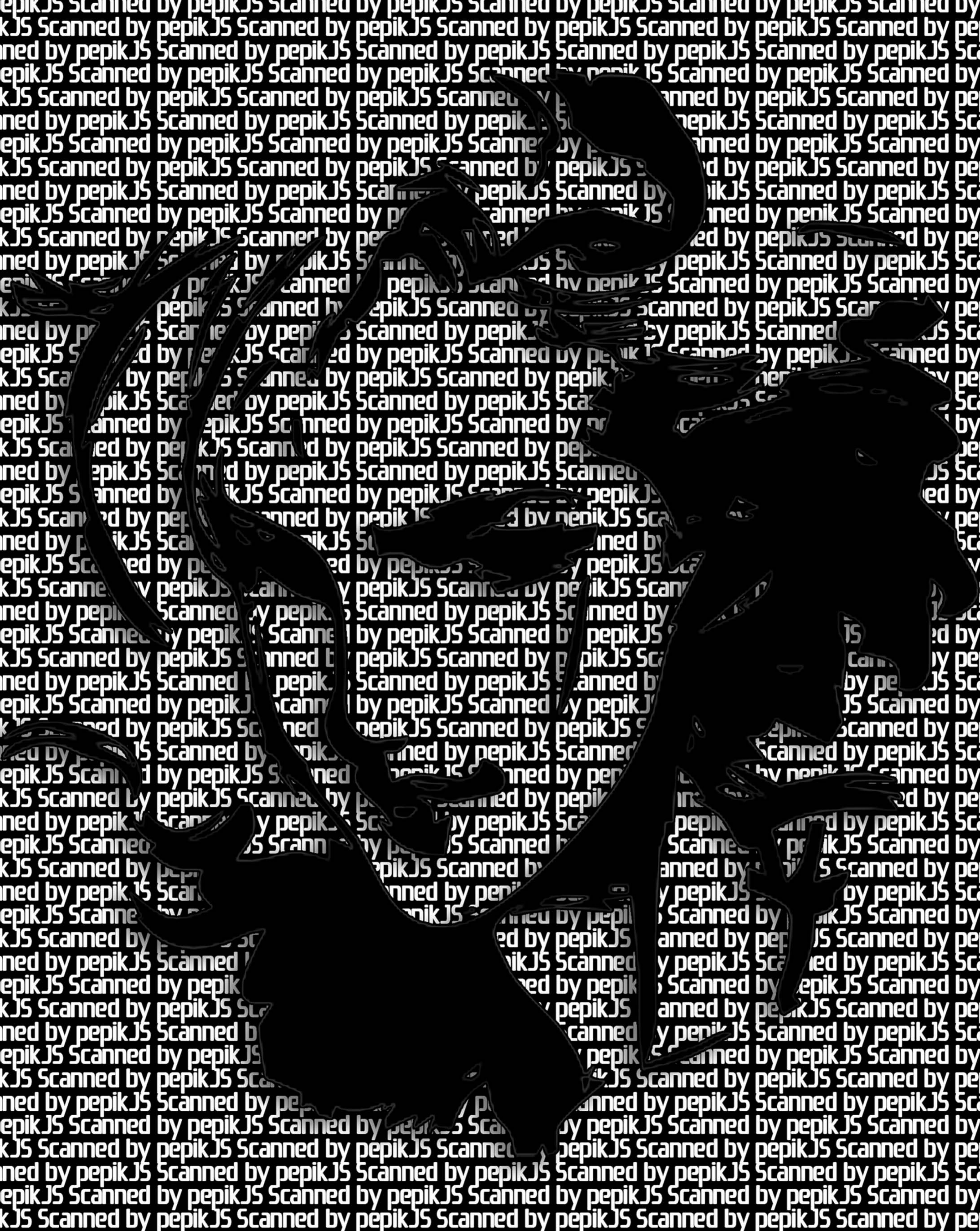
score

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín








Scanned by pepikJS